免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 습니다 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：PSVITA 专辑 VOL.1

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年4月12日

页数：228页

生活就是需要经历磨难，才叫真正的生活。

UCG

PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.1

PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.1

封面设计：葛华栋　责任编辑：郑仲勋

[Vita动态]

2 了解PSV从这里开始——PSV主机彻底解析

23 PSV官方周边一览

28 一起迈入次世代——PSV购买完整攻略

[Vita企划]

独家专访SCEH董事项明生——与您分享PSV港版发售的点点滴滴 33

记录PS家族新生命的诞生——PSV的过去、现在与未来 36

接触PSV造梦人——亚洲游戏展制作人访谈 47

积跬步，至千里——PSV欧美一二方游戏制作团队巡礼 52

[Vita劲作]

57 忍者龙剑传 Σ 加强版

60 街头霸王对铁拳

64 Persona4 黄金版

68 龙之王冠

70 PSV新作发售表

[Vita攻略]

真·三国无双 NEXT 71

未知海域 黄金深渊 87

小小变异者 105

圣洁传说 R 117

山脊赛车 137

真·恐怖惊魂夜 第11个来访者 148

梦幻俱乐部Zero 携带版 154

大众高尔夫6 171

忍道2 散华 187

地狱军团 202

苍翼默示录 连续变换 扩张版 214

你可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容

地址如下：http://www.tudou.com/programs/view/dlRP7Qd_qRE/

密　　码：wo0316

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

了解PSV从这里开始

——PSV主机彻底解析

主机原尺寸大小

2004年12月12日，索尼的第一台掌机PSP震撼发售，由此掀起了与任天堂的NDS在掌机市场的全面对决，7年过去了，PSP与NDS的掌机大战已经升级为次世代掌机的全新对抗，任天堂推出了NDS的继任者3DS，以裸眼3D功能一时风头无两，而索尼的全新掌机PlayStation Vita（以下简称PSV）则在众多玩家的热切期盼中姗姗来迟，4核CPU、5英寸的OLED触摸屏、双摇杆、背触摸板……众多的豪华配置让这台掌机充满了新科技的韵味，接下来我们就来全面了解一下这款全新的次世代掌机。

Wi-Fi版和3G版同时发售

PSV于2011年12月17日在日本首发，随后于12月23日在香港以及台湾地区发售，美版及欧版预定于2012年2月22日。PSV分为Wi-Fi版和Wi-Fi/3G版（以下简称3G版），3G版相比Wi-Fi版多出3G上网功能（可插SIM卡）以及GPS模块，重量多19克，其他方面与Wi-Fi版没有区别。目前PSV只有黑色一种颜色，其他颜色的主机虽然在之前的展会上有公布，但索尼目前并没有公布具体的发售计划。

各地区PSV发售资料一览（括号内为约合人民币价格）	
日本	
上市日期	2011年12月17日
官方售价	Wi-Fi版：24980日元（约2042元）
	3G版：29980日元（约2451元）
香港	
上市日期	2011年12月23日
官方售价	Wi-Fi版：2280港币（约1852元）
	3G版：2780港元（约2259元）
台湾	
上市日期	2011年12月23日/2012年2月17日
官方售价	Wi-Fi版：8980新台币（约1875元）
	3G版：10980新台币（约2292元）
北美	
上市日期	2012年2月22日
官方售价	Wi-Fi版：249.99美元（约1577元）
	3G版：299.99美元（约1893元）
欧洲	
上市日期	2012年2月22日
官方售价	Wi-Fi版249.99欧元（约2018元）
	3G版：299.99欧元（约2421元）

▲PSV的包装盒采用蓝白相间的配色，盒子为扁平式的造型，盒子正面右下角标有“Wi-Fi”或者“Wi-Fi/3G”的标示。

采用先进技术所诞生的掌上娱乐终端

PSV亮点注目

4核CPU和GPU

PSV采用ARM的Cortex-A9 4核心处理器，主频1GHz，有着低功耗、高效能的特性。此外PSV采用的图形芯片为PowerVR SGX543，同样是四核设计，运行频率200MHz时每秒可生成1.33亿个多边形，像素填充率则可达每秒40亿像素。强大的硬件配置为PSV的游戏提供有力保证，玩家可以在掌上玩到媲美PS3画面级别的游戏。

5英寸OLED触摸屏

PSV最吸引人眼球的就是那5英寸的大屏幕，这块屏幕采用了OLED（有机EL）材质，支持多点触摸，分辨率为960×544，相比PSP的TFT液晶屏，其大小增加0.7英寸，分辨率提升了4倍（PSP为480×272），不仅显示效果更加细腻，还更加省电，色彩更加丰富，可视角度和响应速度都有着优异的提升，无论观看视频还是玩游戏都没有延迟。

背部触摸板

PSV背面有着大范围的背触摸板，同样为电容材质，支持多点触摸，背部触摸板的引入让操控方式有了全新的变化，玩家能获得更丰富的游戏体验。

双摇杆

掌机首次加入了双摇杆的配置，这样在玩PFS等类型的游戏时就可以获得家用机般的操作体验了（玩《怪物猎人》也可以用右摇杆控制视点了）。

双摄像头

PSV配置有前后两个摄像头，除了可以拍照和拍摄视频，还可以在游戏中发挥巨大作用，比如应用AR虚拟现实技术，将现实场景变为游戏战场。

Wi-Fi·3G通信

PSV具备Wi-Fi以及3G（只限3G版主机）功能，能够更方便地接入网络，发挥主机在社交、娱乐等方面的更多功能。

GPS

3G版PSV内置有GPS芯片，可以通过卫星来获取精确的位置信息，PSV一些游戏以及程序（如Near）都会应用到位置信息的功能。（Wi-Fi版PSV也可以通过基站的方式来定位，只是精度比不上GPS。）

动态感应系统

PSV内置有六轴动态感应系统（三轴陀螺仪，三轴加速计），能够侦测到主机的倾斜以及移动，另外还内置有侦测主机方向的三轴电子罗盘，这些配置能够在游戏中发挥巨大作用。

PSV规格表		
中央处理器	ARM Cortex-A9核心 （4核心）	
图像处理器	SGX543MP4+	
主内存	512MB	
显存	128MB	
外部尺寸	约182.0×18.6×83.5毫米 （宽×高×厚） （不包括最大突出部分）	
重量	约260g（Wi-Fi版），约279g（3G版）	
屏幕&触摸板	前触摸屏：5英寸 （16比9），解析度960×544，约1千6百万色，OLED 多点触碰屏幕，电容性	
	背触摸板：多点触摸板，电容性	
摄像头	前摄像头×1、后摄像头×1	
	帧率：120fps@320x240（QVGA）， 60fps@640x480（VGA）	
	解像度：640x480（VGA）	
音效	内置立体声喇叭	
	内置麦克风	
感应器	六轴动态感应系统（三轴陀螺仪，三轴加速计），三轴电子罗盘	
位置服务	内置 GPS（只限3G版）	
	Wi-Fi位置服务支援	
按钮&开关	PS键，电源键，方向键（上、下、右、左），功能键（△、○、×、□），L键，R键，左摇杆，右摇杆，START，SELECT，音量按钮 （+/-）	
无线传输	3G无线网络连线功能（只限3G版）	
	HSDPA & HSUPA 高速下行、上行分组接入（只限3G版）	
	IEEE 802.11b/g/n （n = 1x1） （Wi-Fi） （基站模式/Ad-hoc模式）	
	蓝牙Bluetooth 2.1+EDR （A2DP/AVRCP/HSP）	
插槽&端口	PSV专用游戏卡插槽	
	记忆卡插槽	
	SIM卡插槽（只限3G版）	
	多用途连接端口 （USB资料传输、电源输入、立体声输出、单声道输入、串流数据通讯）	
	耳机/麦克风连接端 （立体声迷你连接端、立体声输出、单声道输入）	
	配件端口	
电源	内置锂离子电池	
	交流电转换器	
支持影音格式	音乐	MP3 MPEG - 1/2 Audio Layer 3，MP4（MPEG-4 AAC），WAVE（Linear PCM）
	视频	MPEG-4 Simple Profile（AAC），H.264/MPEG-4 AVC Hi/Main/Baseline Profile（AAC）
	相片	JPEG（Exif 2.2.1），TIFF，BMP，GIF，PNG

PSV外观大解析

1.方向键	14.L键
2.左摇杆	15.电源键
3.左喇叭	16.PSV专用游戏卡插槽/存取指示灯
4.PS键	17.配件端口（连接另售配件）
5.功能键（○×△□）	18.音量调节键（–、+）
6.右摇杆	19.R键
7.右喇叭	20.多用途连接端口（USB充电、数据传输等）
8.前摄像头	21.耳机接口
9.Select键	22.麦克风
10.Start键	23.记忆卡插槽
11.挂绳孔	24.SIM卡插槽（限3G版）
12.背触摸板	
13.背摄像头	

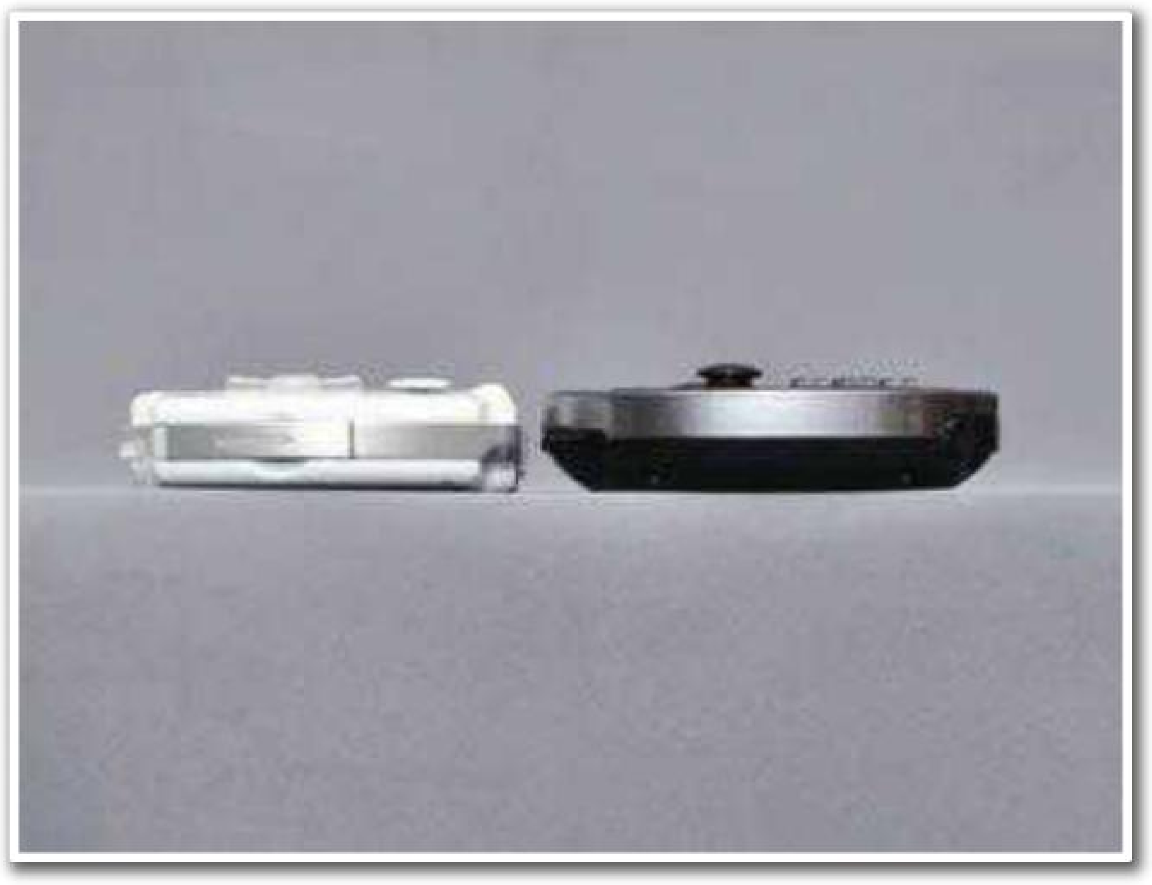
接下来我们用图片说明的方式向大家详细展示PSV的开箱照以及细节，所展示的PSV是一台首发的日版3G版主机。

▲这是日版3G版PSV的包装盒，首批PSV主机的型号为PCH–1100 AA01，包装右下角标有“Wi–Fi/3G”的标示，同时旁边贴有日本3G服务运营商NTT DoCoMo的标志，因为3G版PSV在日本的3G服务由DoCoMo提供（绑定）。

▲盒子打开后首先看到的是说明书，说明书包括一份快速指南、一份应用程序指南，这两个都采用拉页的形式，简单明了。

▲包装盒内的全部物品包括PSV主机、AC电源、电源线、USB数据线、说明书等，因为是3G版，盒内还附赠一张DoCoMo的UIM电话卡（另一种形式的SIM卡，被记录了固体ID号码的电话卡）。

▲与PSP-2000（上）相比，PSV明显要大一圈，PSV尺寸为182.0×18.6×83.5mm。PSP-2000为169.4×18.6×71.4mm。



▲PSP-2000与PSV的厚度则大致相同，PSV的摇杆则更为突出一些。

▲3G版PSV的质量为279克，实测为280.5克。

▲USB数据线连接在PSV的下部专用端口，这条线既可以给PSV充电，又可以用来传输数据。

▲相比与PSP的电源（左），PSV的电源（右）要稍小一点，两者电源都是110V～220V，全球通用，我们可以直插国内的电源而不用转接，PSV电源输出电压为5伏，输出电流为1500毫安。

▲电源的一端为标准USB接头，但由于索尼故意将接口设计得较深，且带有凹槽，只能与主机自带的USB数据线配套，其他的USB数据线插不进去。

▲电源一端连接电源线，一端连接USB数据线，这样便可为PSV充电。

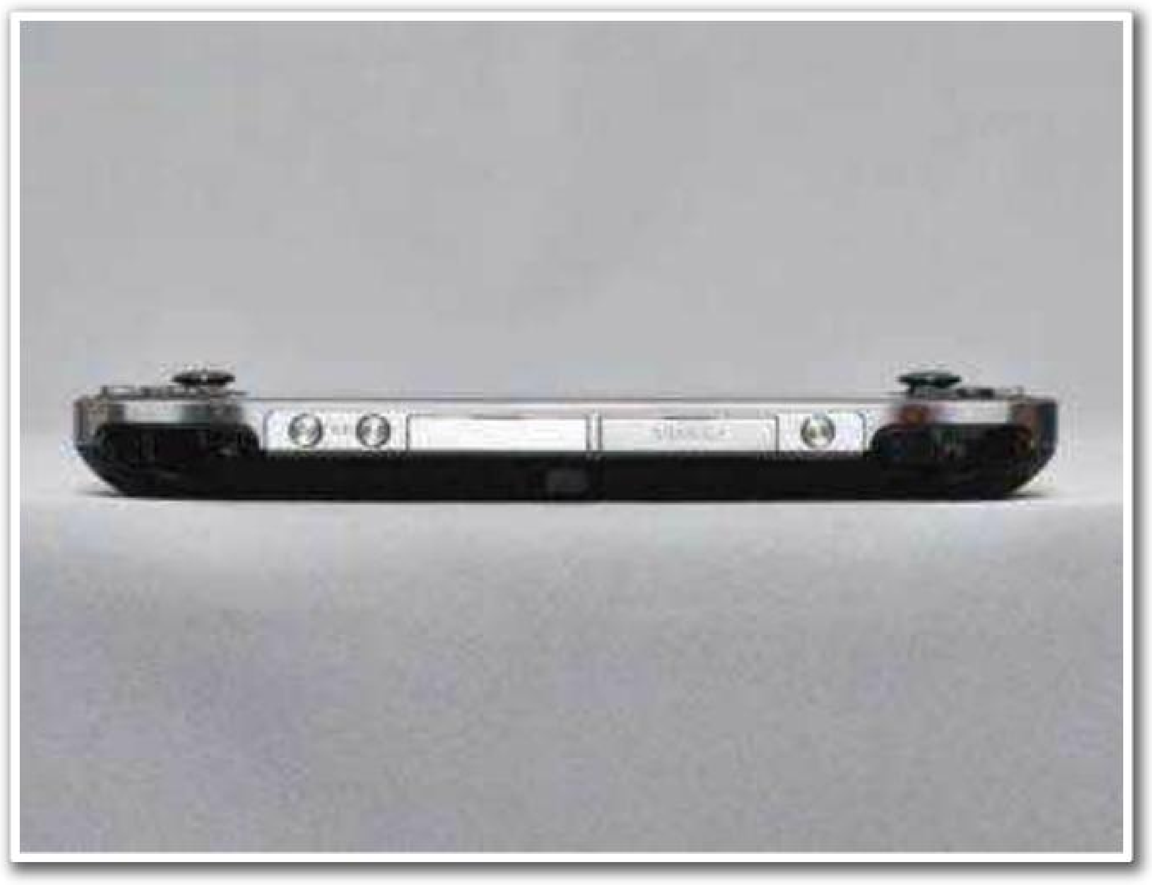
▲PSV主机的底部可以看到多用途连接端口（USB充电、数据传输等）、耳机插孔、麦克风和记忆卡插槽。耳机插孔采用标准的3.5mm规格，支持带麦克风的耳机。

▲打开防尘盖可以看到记忆卡插槽，插槽采用弹片式设计，记忆卡插入后再次按下可以弹出。

▲主机左右两侧都是圆型设计，包裹一层银色的边框。

▲3G版PSV的左侧有SIM卡插槽（Wi-Fi版无），带有防尘盖。

▲SIM卡插槽内带有卡托，可以完全抽出，所使用的SIM卡为标准大小，普通的手机卡都可以插入。



▲主机顶部除了有L、R键之外，还配置有电源键、音量调节键、游戏卡插槽以及配件端口。

▲配件端口（左）和游戏卡插槽（右）都带有防尘盖。

▲主机的右侧非常干净，没有什么端口。

▲主机的正面，5英寸的OLED大屏幕占据了机身大片区域，该屏幕是支持多点触摸的电容屏，分辨率为960×544，是PSP的4倍，显示效果和响应速度都相当优异。

▲屏幕左侧分布有十字键和左摇杆，摇杆下方是PS键，PS键带有状态灯效果，不同的状态显示不同个颜色，比如充电时亮起为橘红色，收到消息时会闪烁蓝色灯。

▲PSV的摇杆采用的是PS系手柄上的摇杆样式，而不是PSP那样滑动式的滑杆，可以获得更接近于家用机手柄的操作体验，不过PSV的摇杆不能按下去，这一点需要注意。

▲屏幕右侧是○、×、△、□4个功能键以及右摇杆，功能键相比PSP要小一些，右摇杆的下方是Start键和Select键。

▲○、×、△、□功能键的左上方隐藏着正面摄像头，该摄像头只有30万像素，只能拍摄最大分辨率640×480的相片或者视频。

▲主机背面有着大范围的背触摸板，支持多点触摸。背部左右双边凹下去的设计可以让玩家获得更佳的握持感。

▲背触摸板密布着索尼经典的○×△□图案，看起来粗糙，实际上像镜面一样非常光滑。

▲背部的上端是背部摄像头，与前置摄像头一样为30万像素，能拍摄640×480的照片或视频。

▲背部左下方的LOGO和文字表明本机搭载有无线LAN和3G机能模块。

▲开机后的主菜单画面，分布着类似智能手机一样的程序图标，暂时只支持触摸操作，不支持按键。

▲3G版在日本的运营商为NTT DoCoMo，所以左上角显示DoCoMo的信号标志，旁边的图标分别是Wi–Fi和蓝牙的标志。

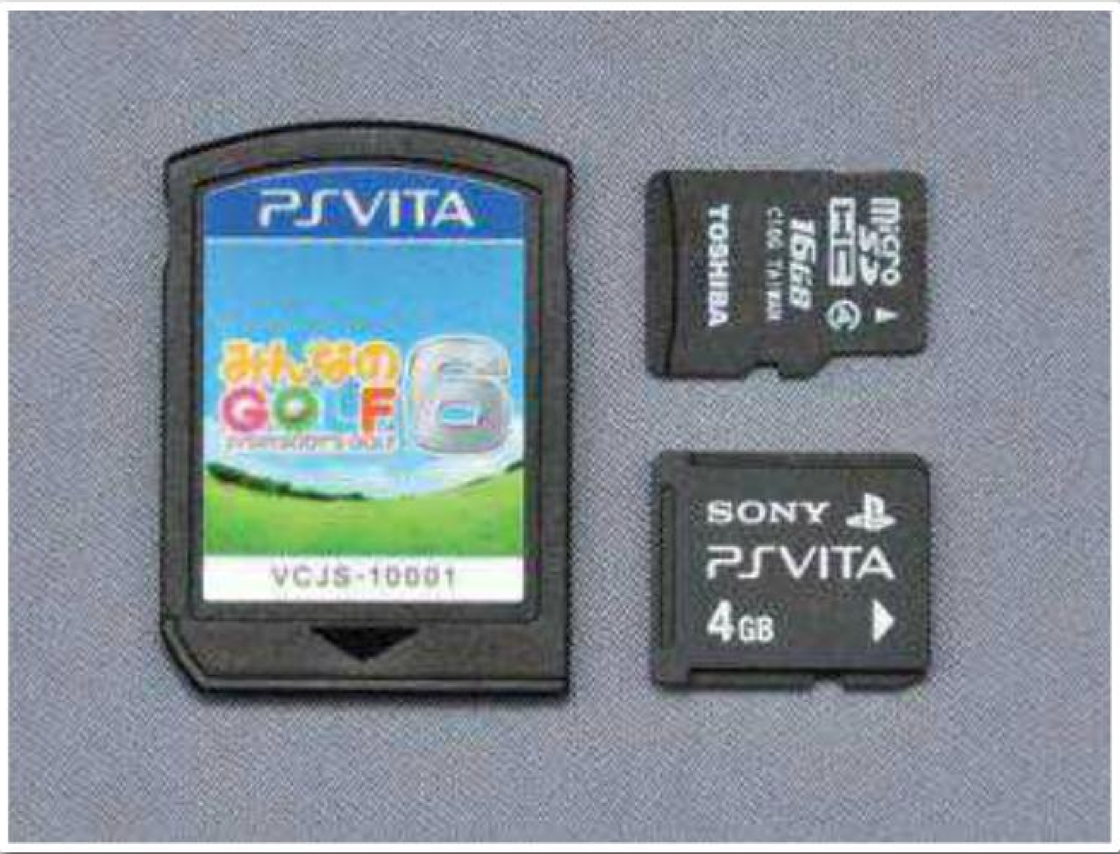
▲PSV的详细使用说明采用线上方式提供，用PSV上网便可随时查看，支持多国语言（包括简体中文哦）。

▲PSV的游戏卡盒（右）比PSP的卡盒（左）短不少，同时也薄一些。

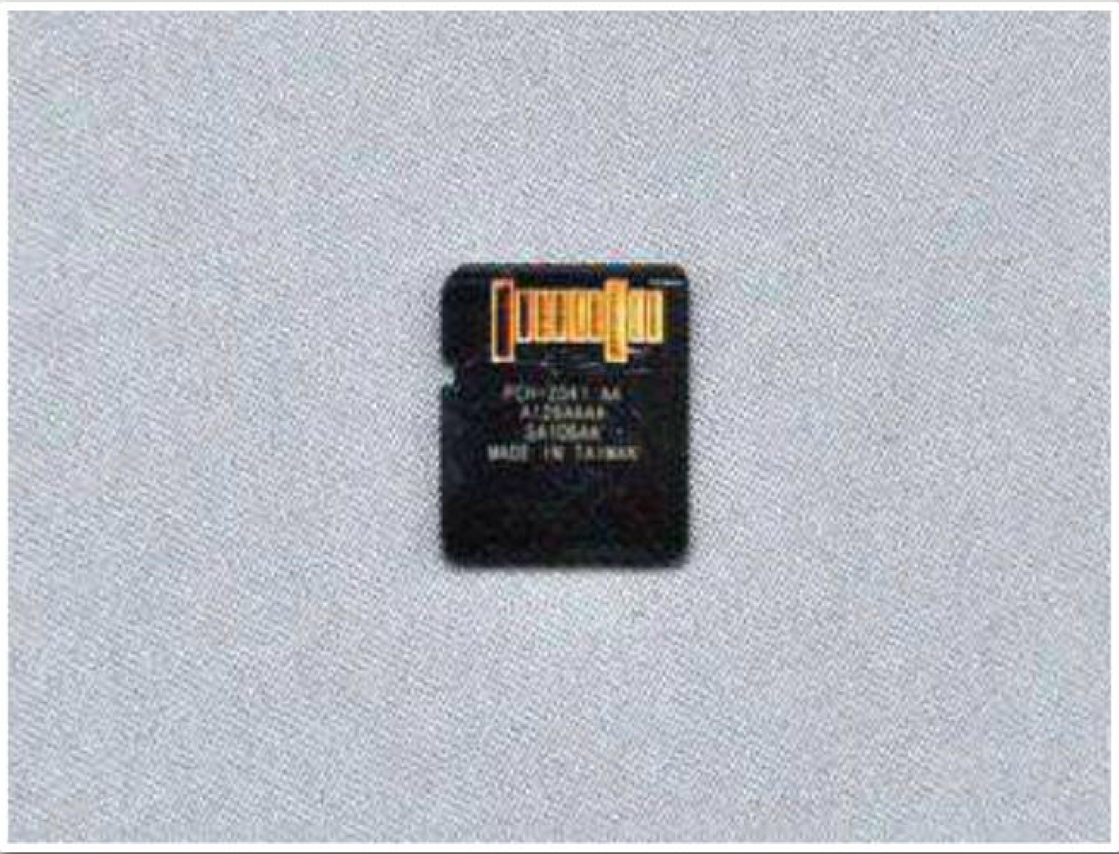
▲PSV的专用游戏卡（中）相比SD卡（右）要小一圈，对比UMD碟则完全是压倒性的“纤细”了，这就是游戏载体的瘦身进化。

▲PSV游戏卡的背面印有PS的LOGO，金手指接口端为10针。

▲PSV的游戏卡插槽在主机顶部，打开防尘盖便可将卡带插入，插槽同样采用弹片式设计，卡片插入后再次按下可以弹出。



▲PSV的专用记忆卡（右下）与TF卡（右上）差不多大，非常小巧。



▲PSV记忆卡背面的样子，金手指接口端为9针。

▲记忆卡插槽在主机底部，同样也需要打开防尘盖才能插入记忆卡。

◀首发PSV固件版本为1.03，在主机发售的当天，官方就提供了1.05的更新，截稿前已经更新到1.6。

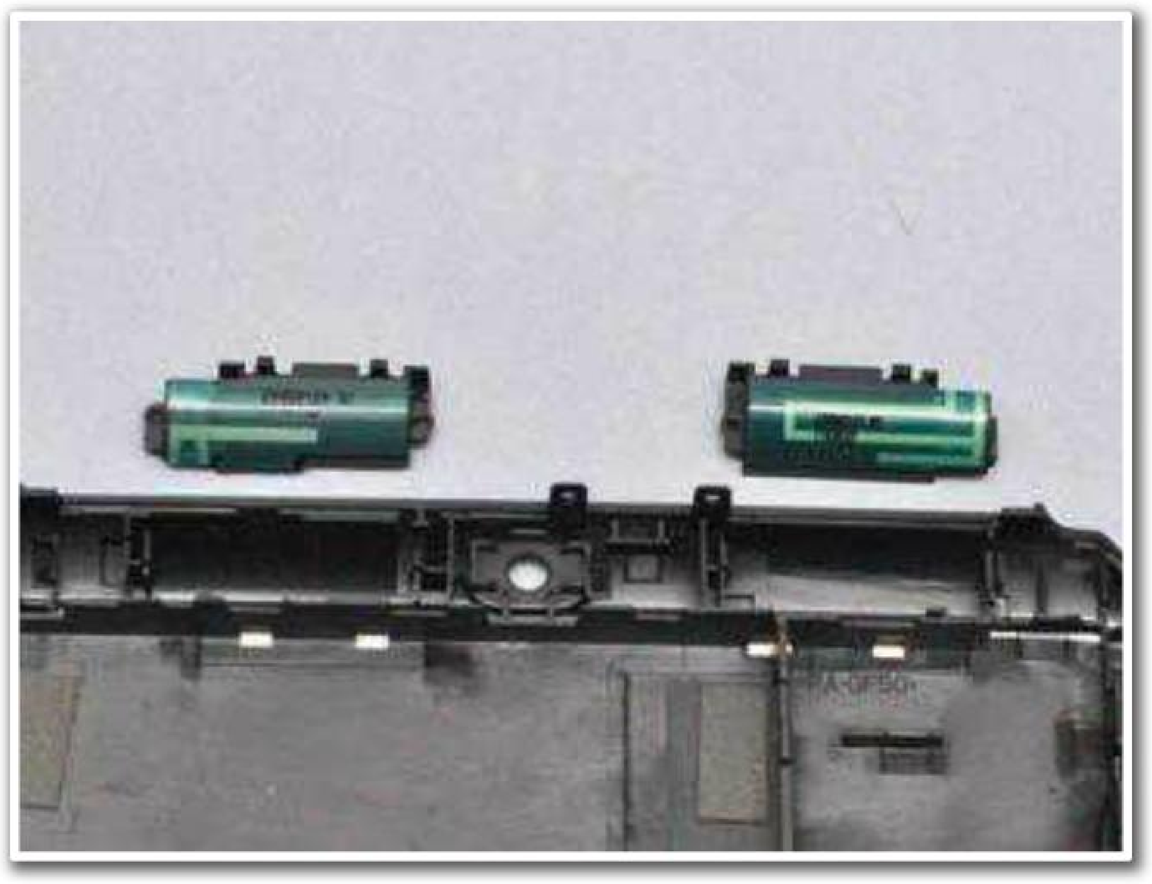
PSV内部大解剖

看了之前的图片解说，相信大家对PSV的外观都有了一个直观印象，那么接下来我们要再进一步，拆开PSV华丽的外衣，看看它的内部都有些什么。惨遭解剖的PSV依旧为3G版主机。

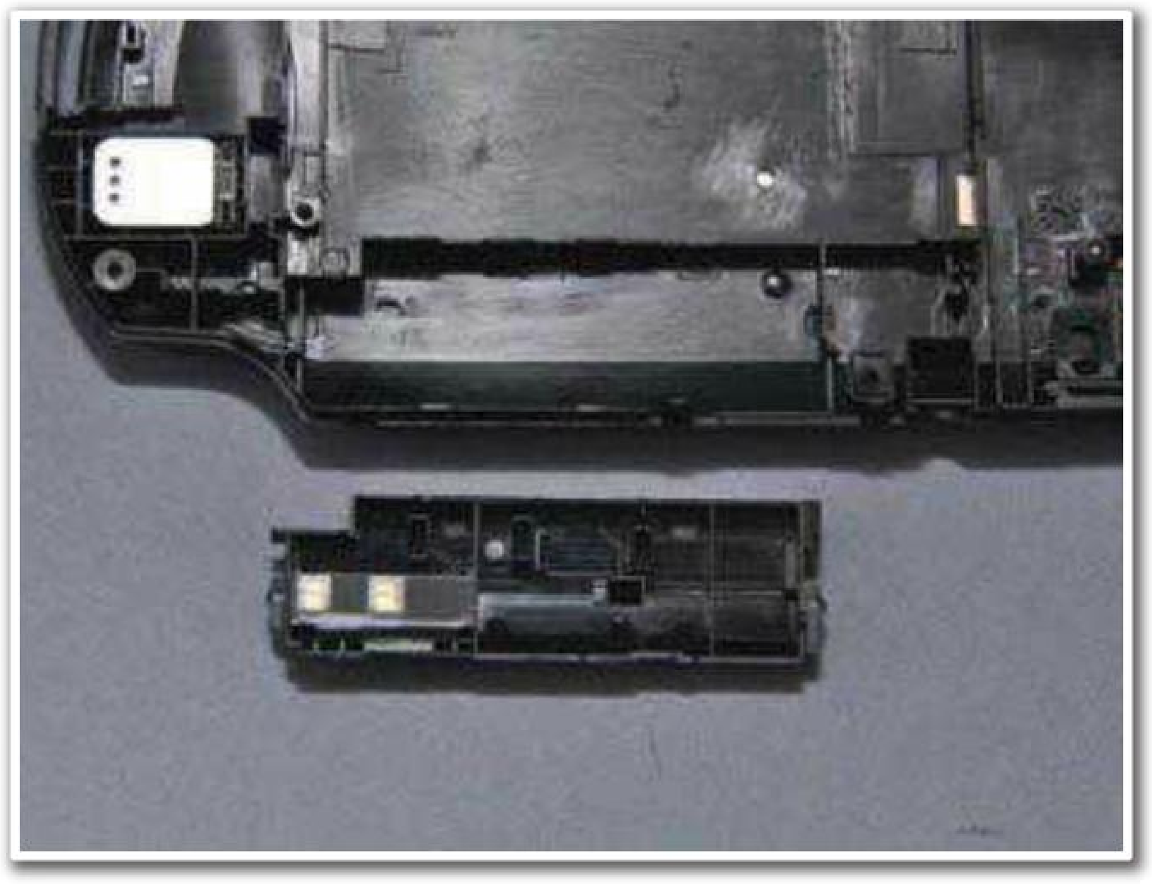
拆解PSV似乎比拆PSP还要简单，PSV的螺丝全都暴露在外面，不像PSP有4个还隐藏在电池仓内，旋开背部以及主机底部的几个螺丝便可将PSV完全拆开，而且也没有见到像PSP上的那种撕开即变色的原装封条。

▲拆开PSV主机后的样子，没有见到PSP那样的原装封条，可以看到电池是固定在后盖上的。

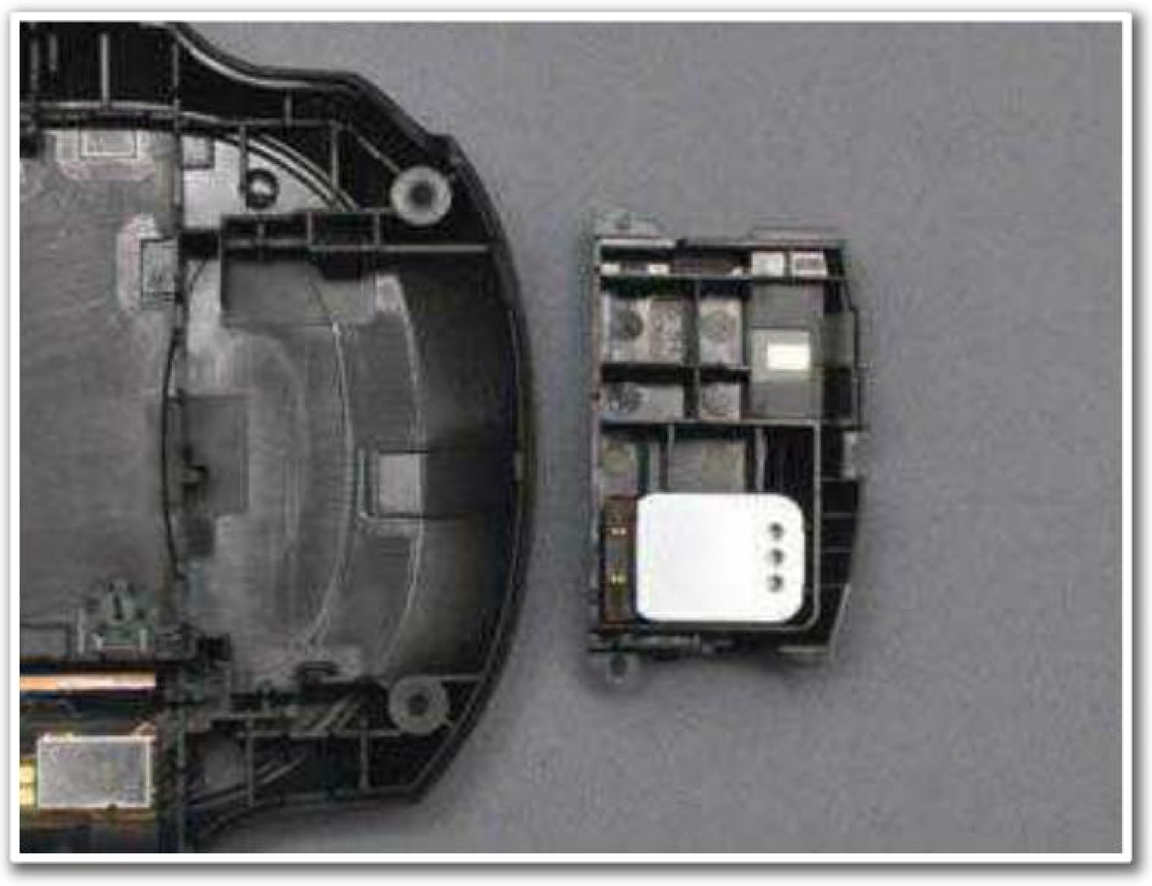
▲电池容量为2210mAh，相比PSP-1000的1800mAh有所提升，电压3.7V，型号为SP-65M。



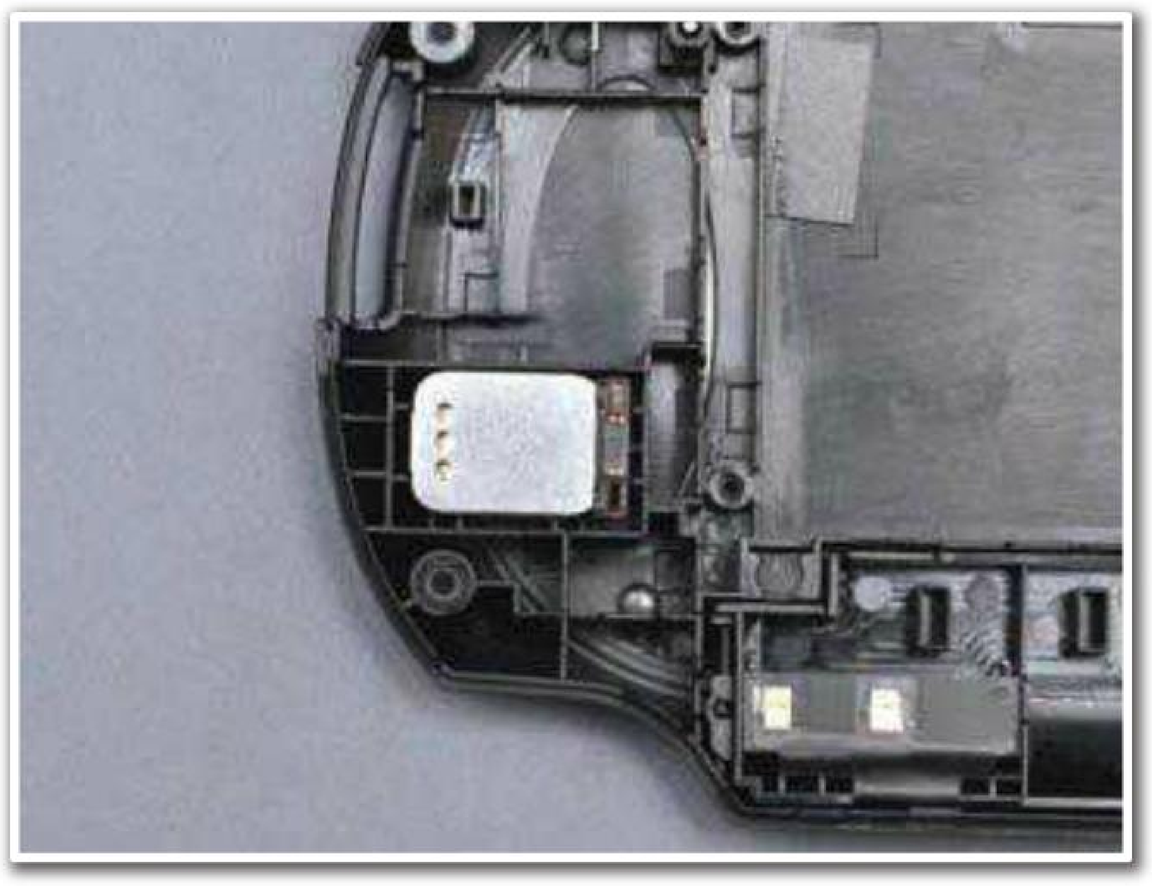
▲后盖的顶部放置有接收3G信号和GPS信号的天线，可以取下来。



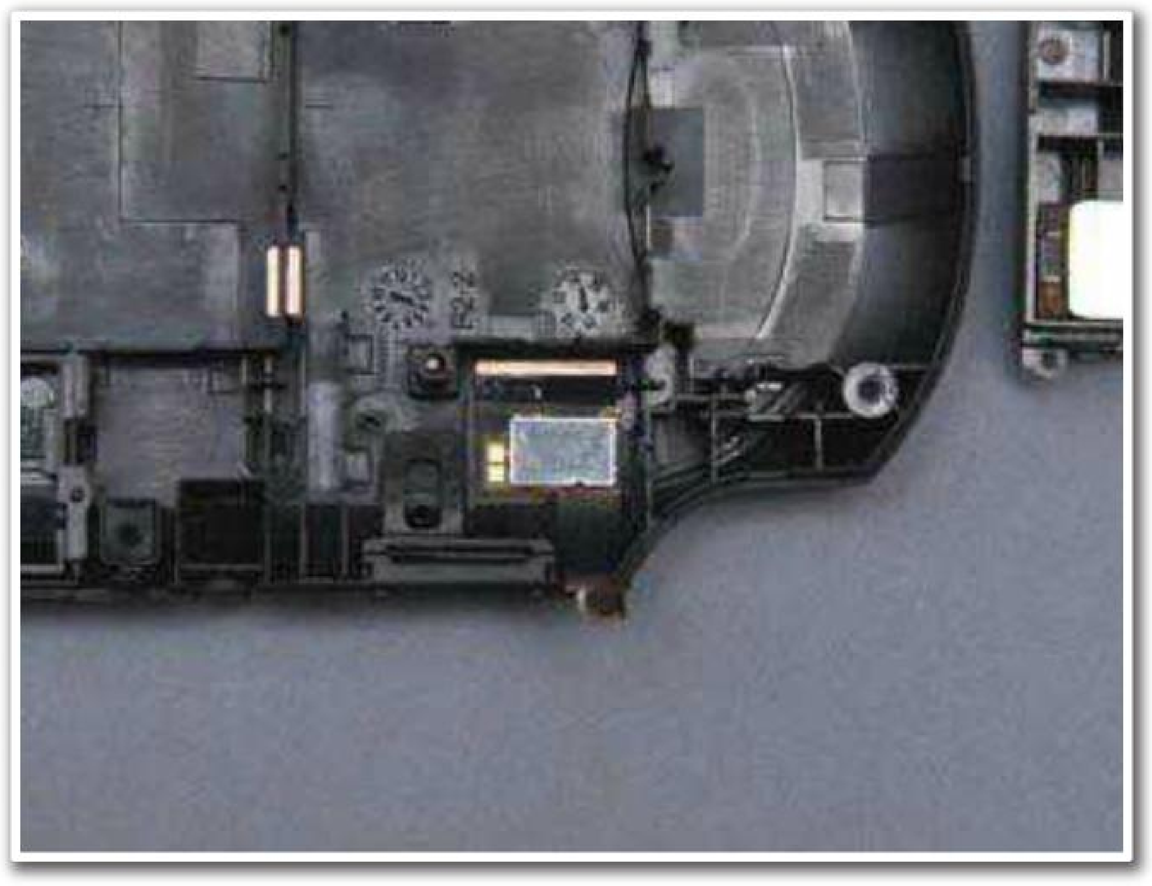
▲后盖的底部也有一个接收3G信号的天线，上下双天线的设计与某些手机相似。



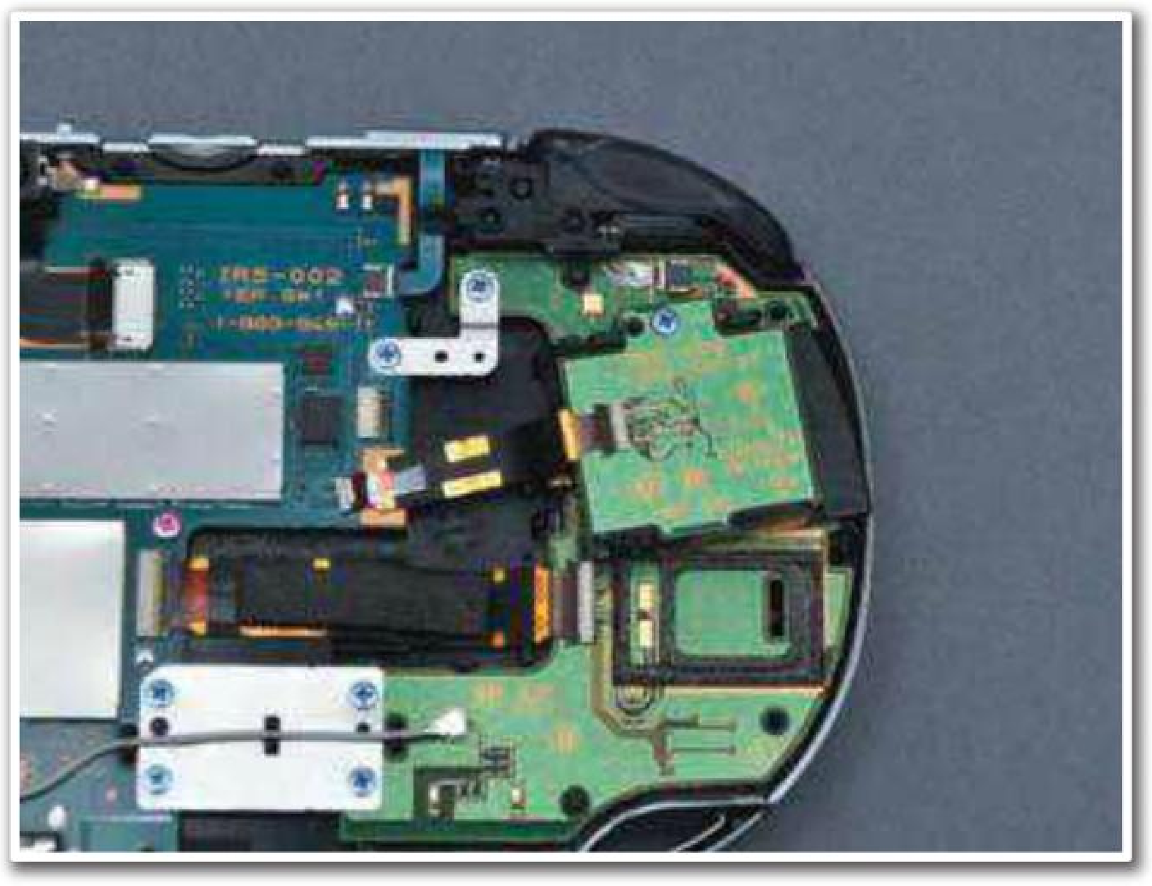
▲侧面可以看到扬声器单元。



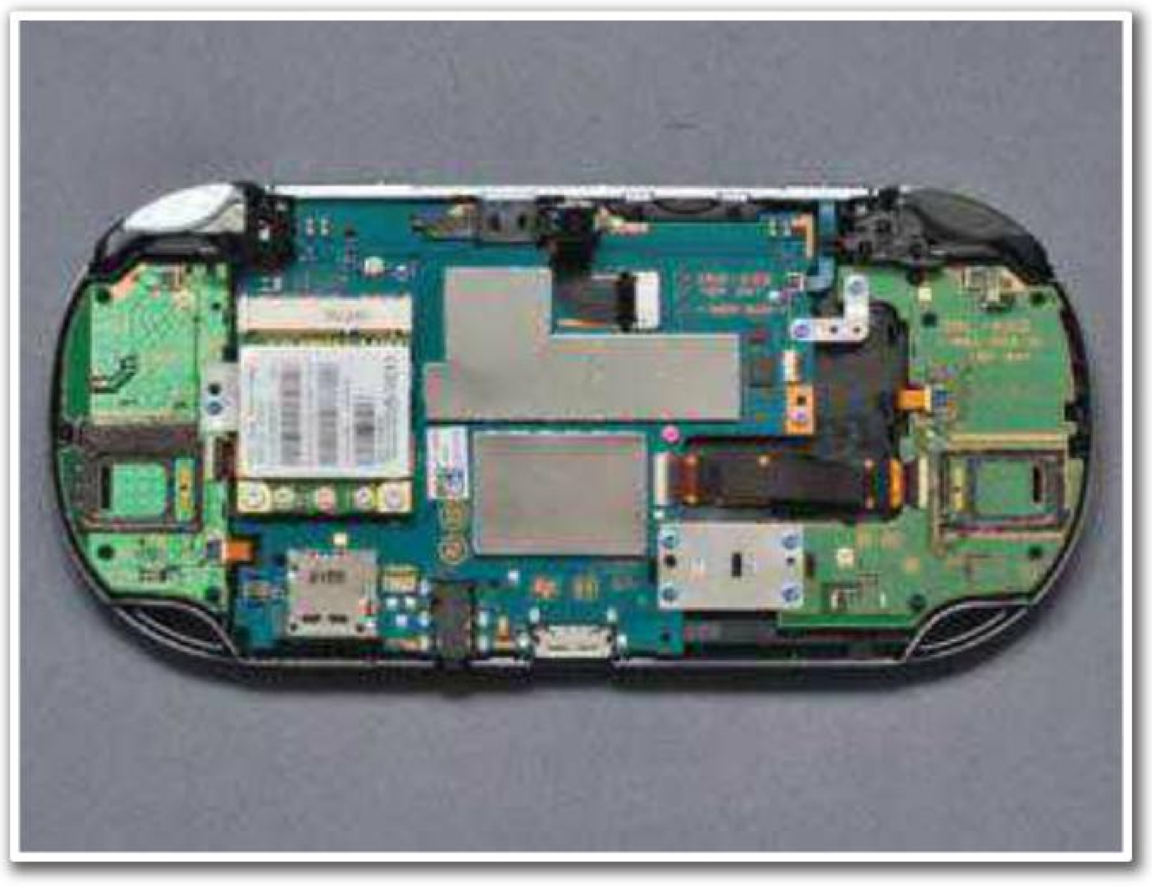
▲左右各有一个扬声器单元，可以卸下来。



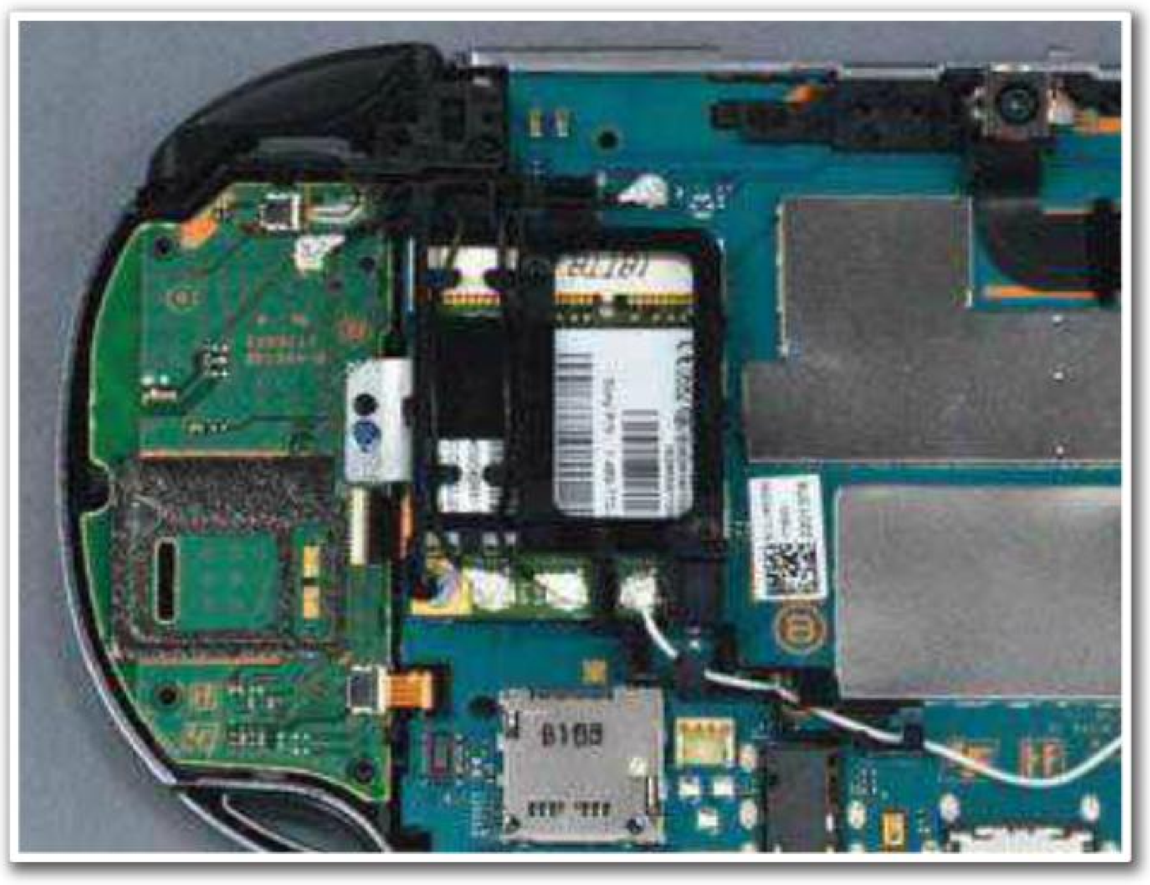
▲这块金属端口是背部触摸板的，合上盖后连接着主基板。



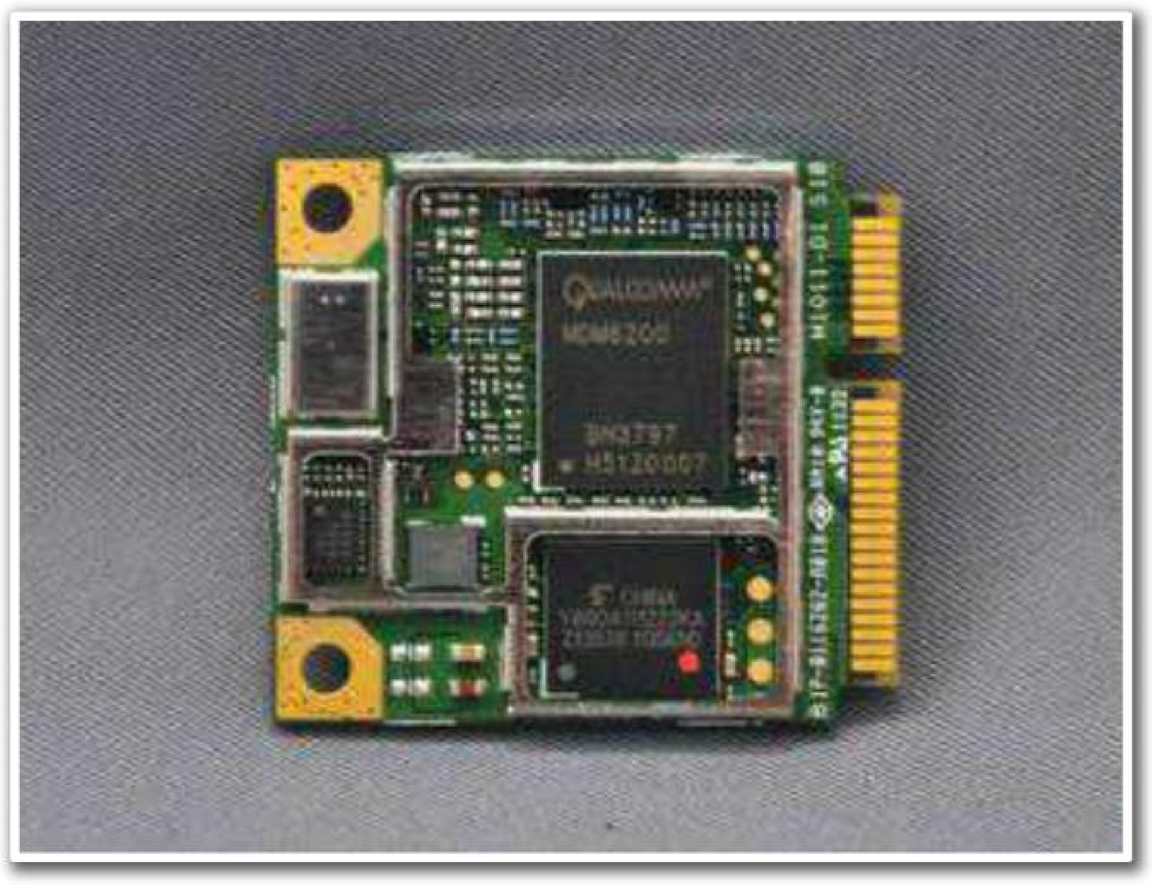
▲可以看到SIM卡插槽的模块，采用排线与主基板相连，拔开排线开关便可取下该模块。



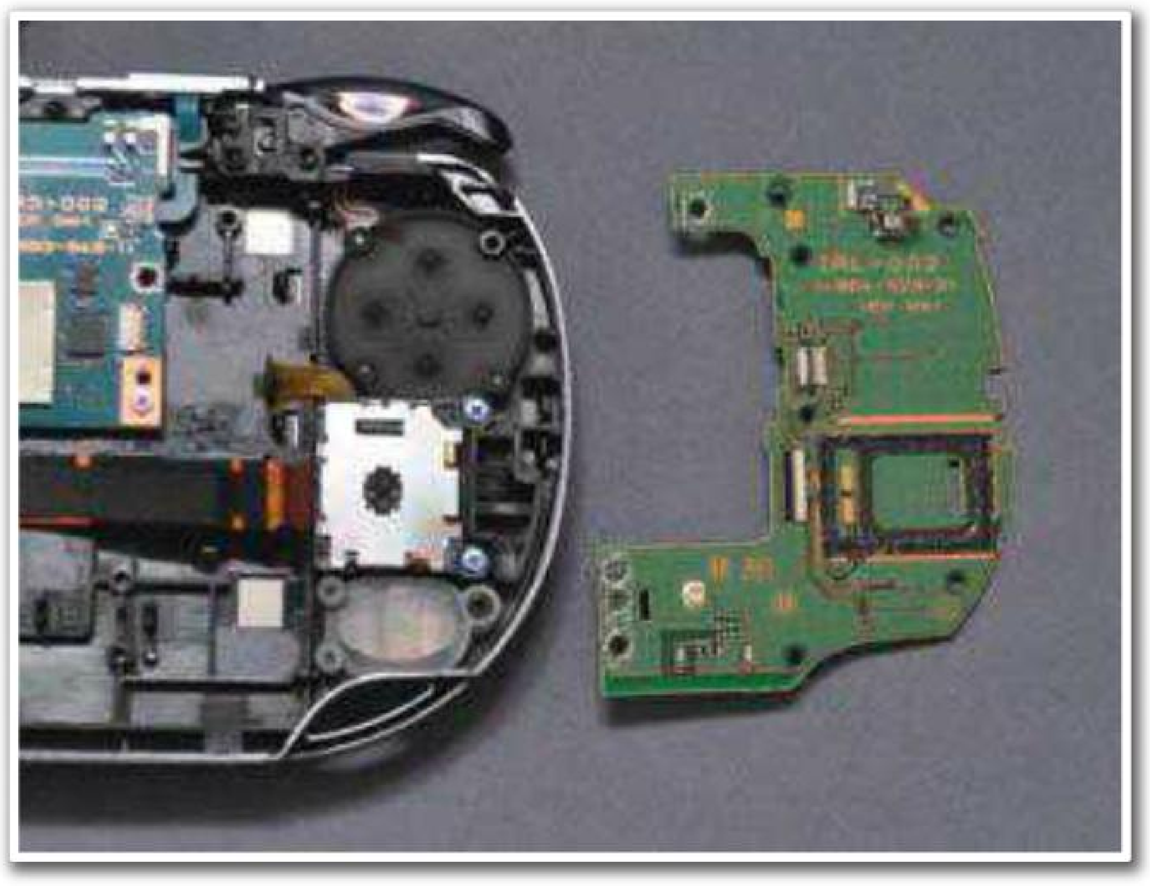
▲这就是主基板的正面照，各部件排列紧凑，同时也非常规整，有着很高的完成度。

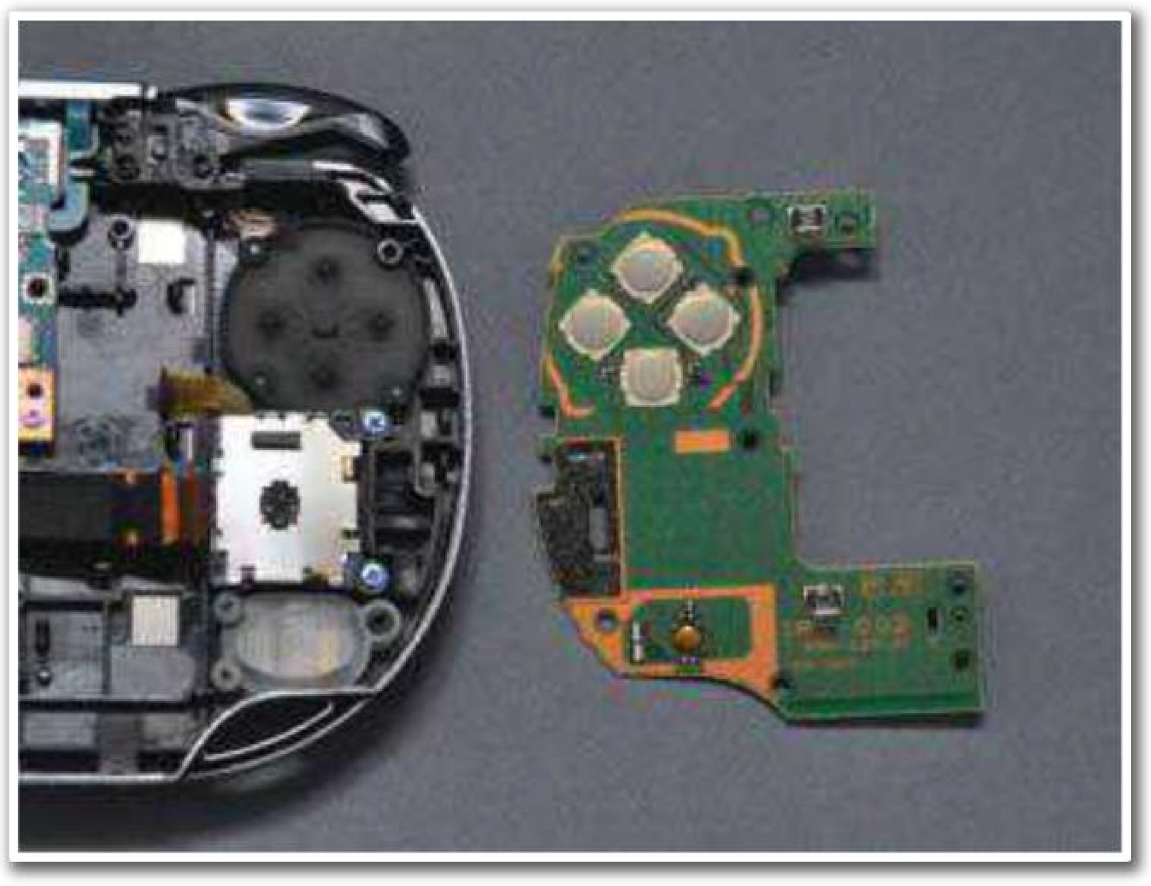

▲3G模块采用的是迷你PCI Express模块，延伸出3条天线。

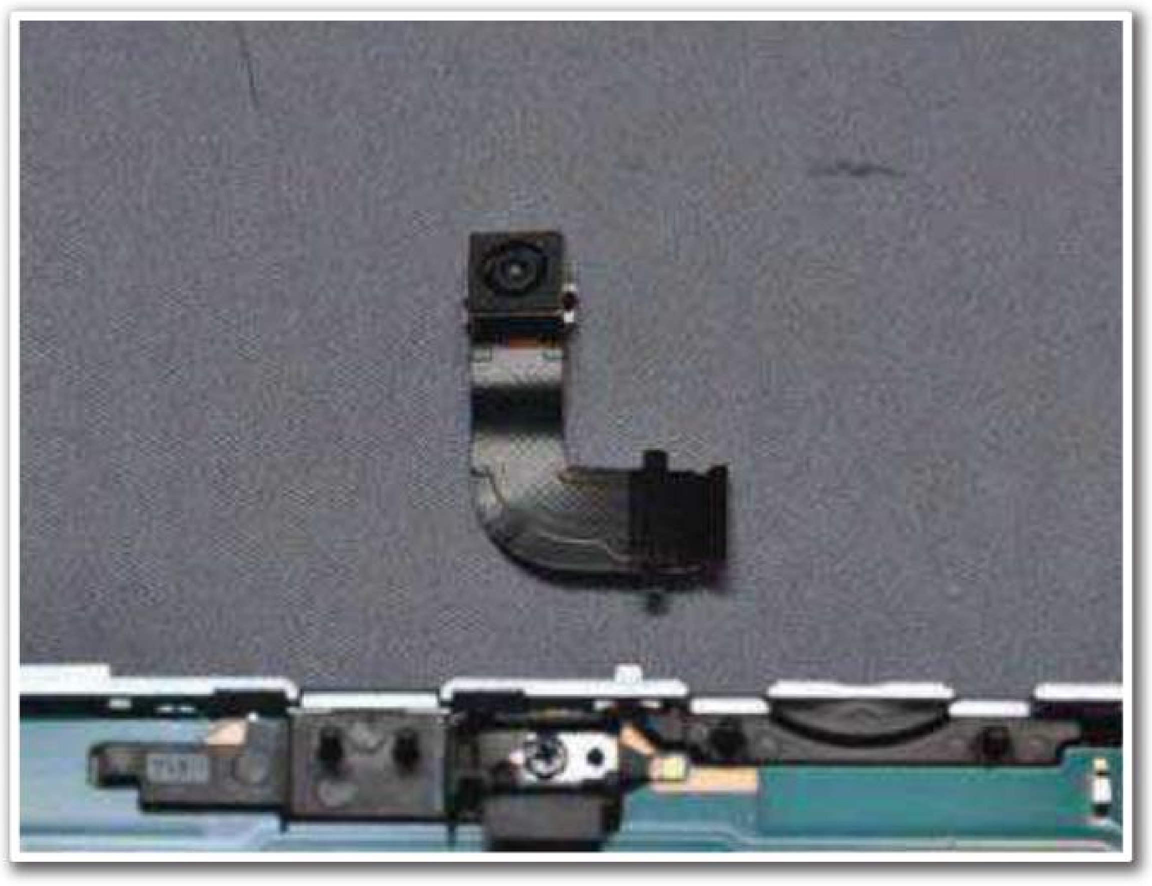
▲3G模块是索尼自家制造，产地为中国，而Wi-Fi和蓝牙模块则直接在主基板上搭载。

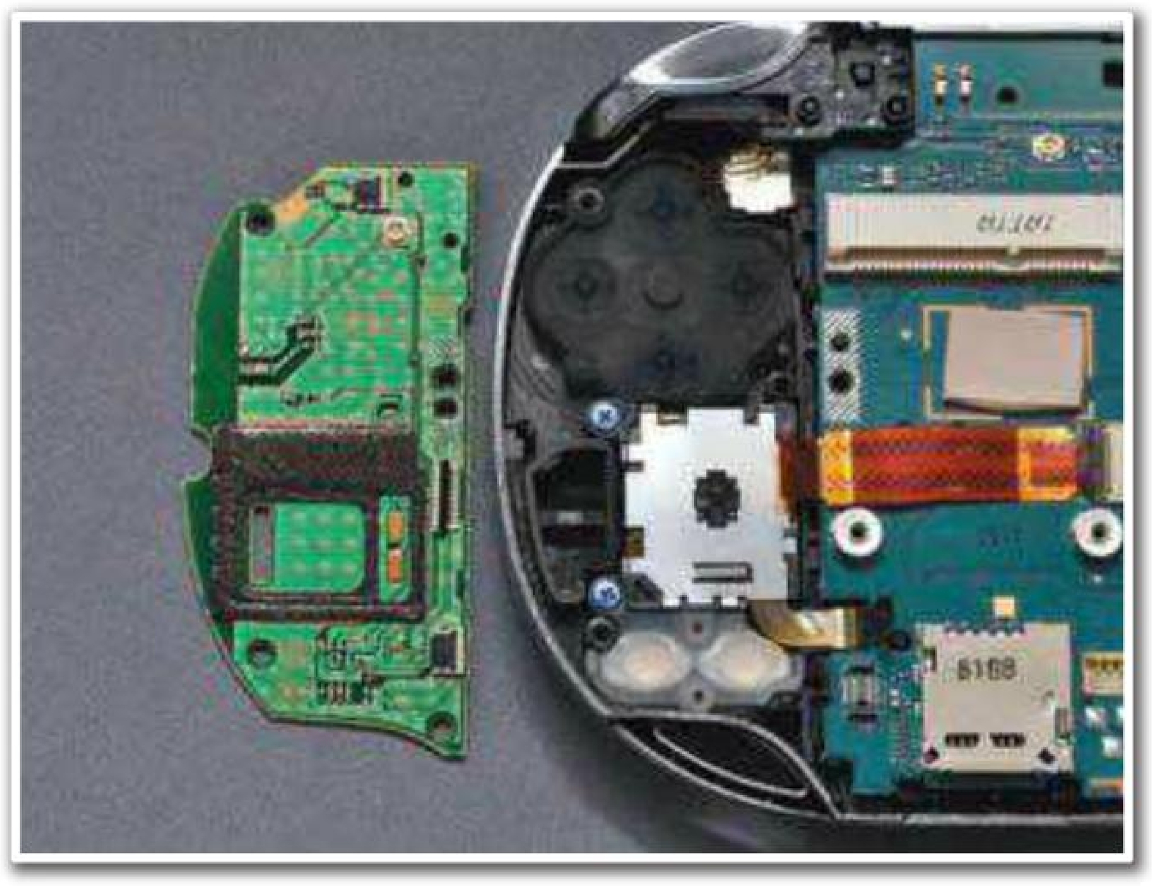


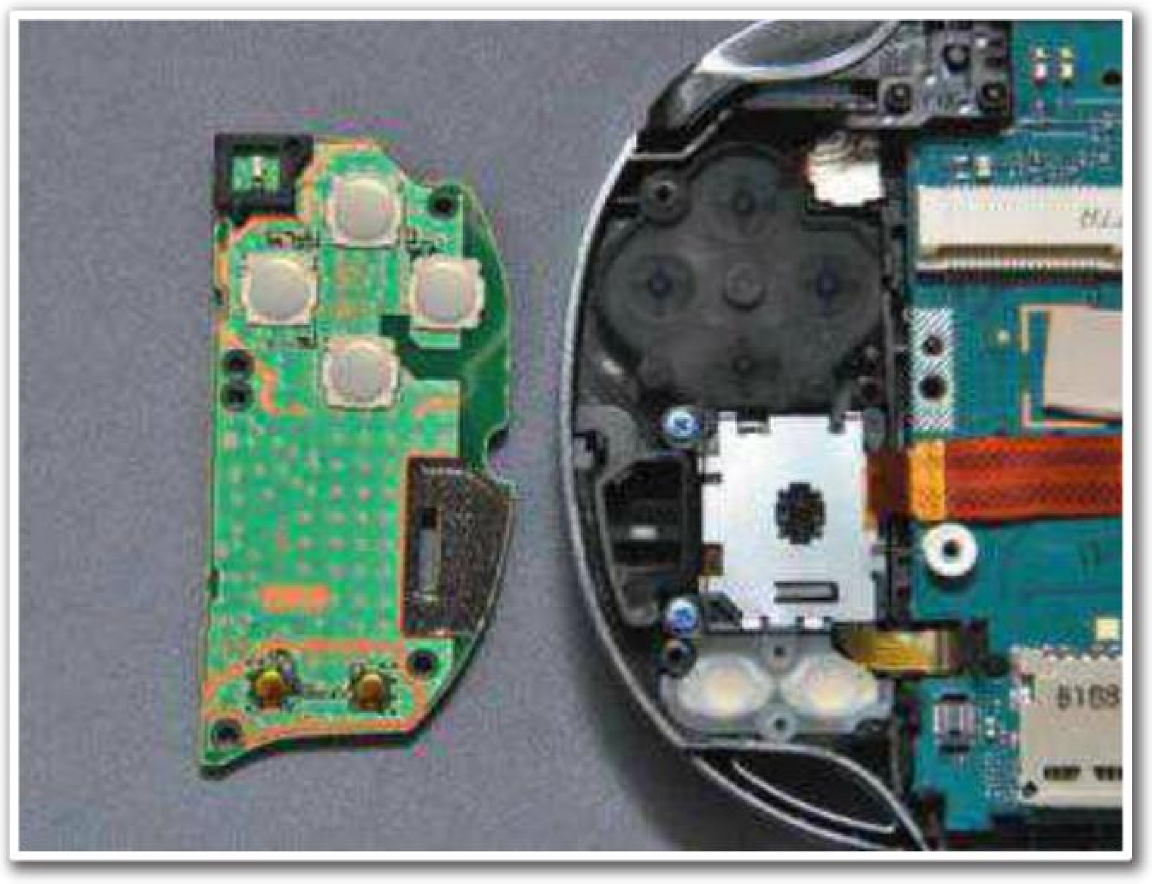
▲拆开3G模块的封条后可以看到内部构造，采用的是高通（Qualcomm）制造的“MDM6200”3G模块，对应3.5G的HSPA+标准。


▲这是主机左侧的基板，通过3个排线接口与主基板相连，该基板控制着方向键、左摇杆、L键的功能，同时上面也有Wi-Fi天线的接口。

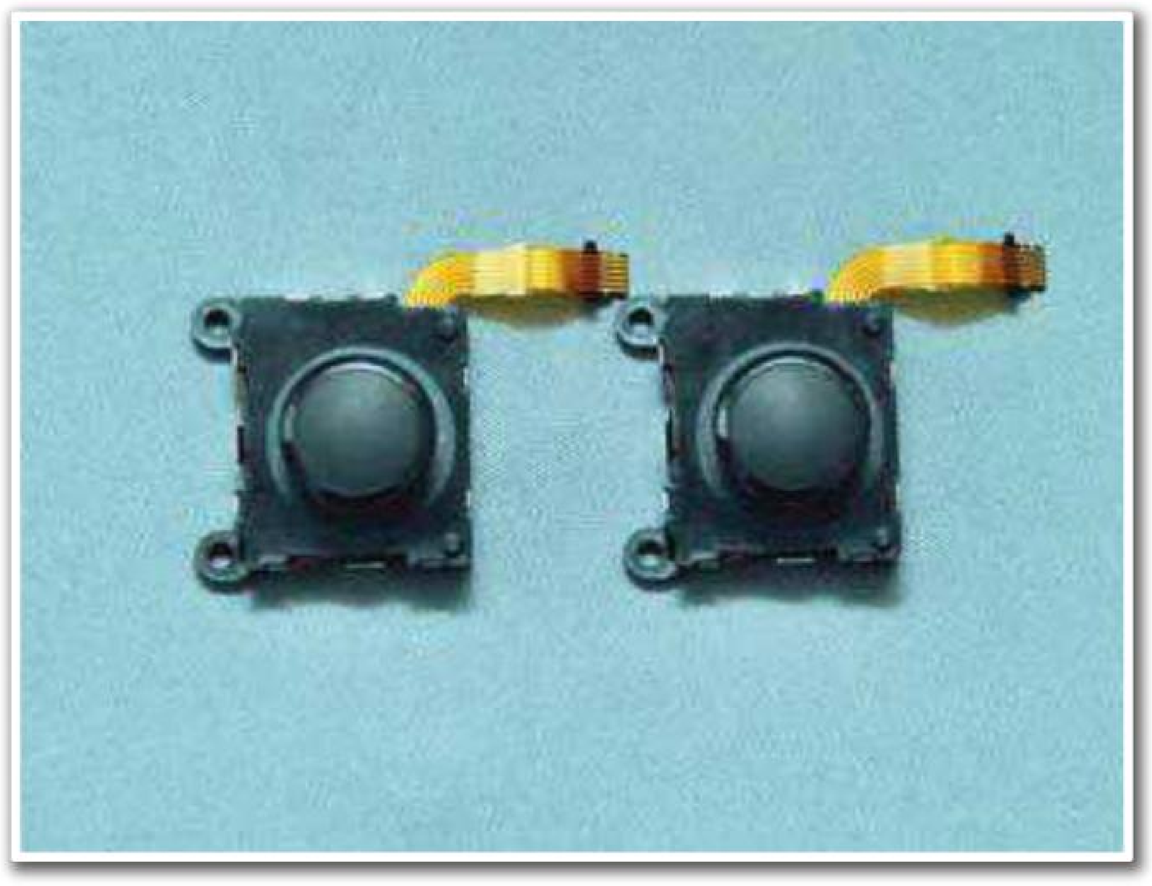

▲左侧基板的另一面，可以看到方向键、PS键的位置。

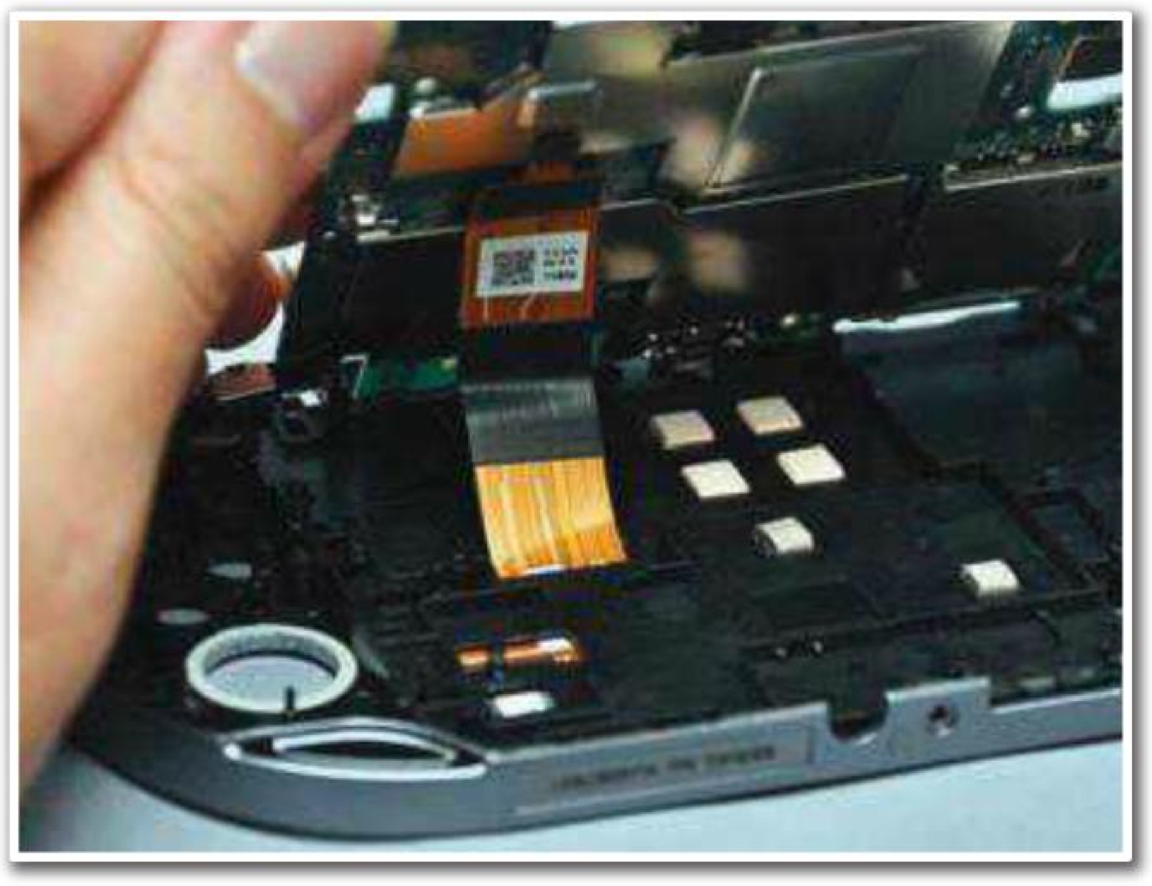

▲背面的摄像头也是通过排线与主基板相连。

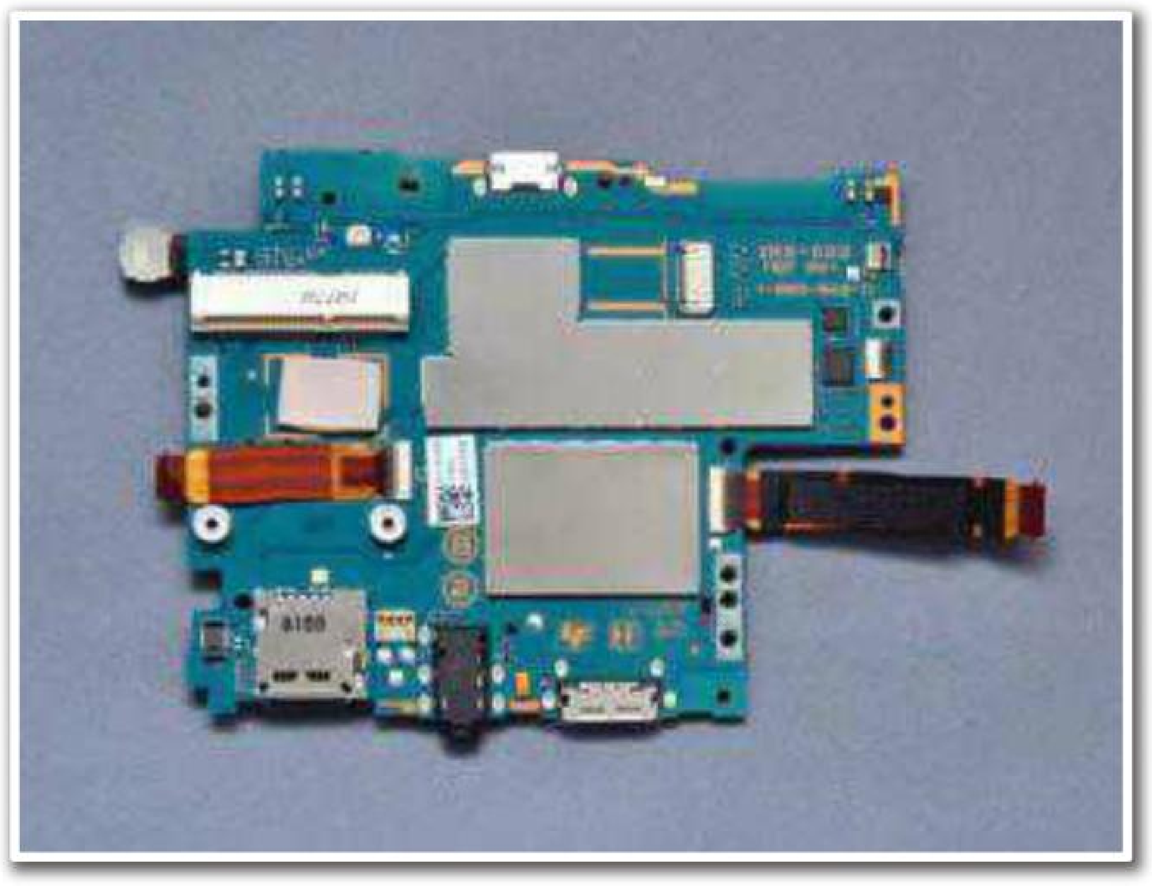

▲右侧基板的样子，用一根排线与主基板相连，基板控制着R键、右摇杆等功能。

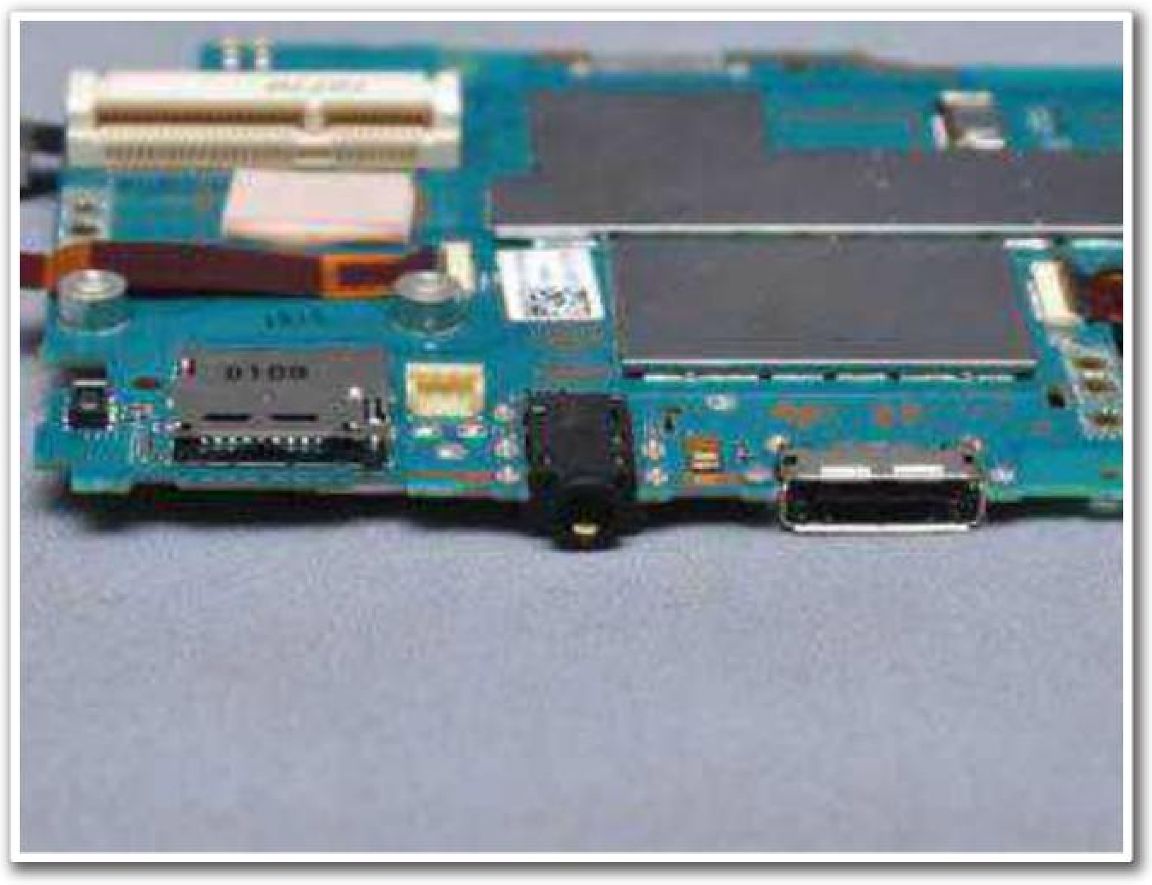

▲右侧基板另一面，可以看到○×□△功能键和Select、Start键的位置。

▲将各个按键拆下来后的样子，后面都带有硅胶垫片，而且连在一起。

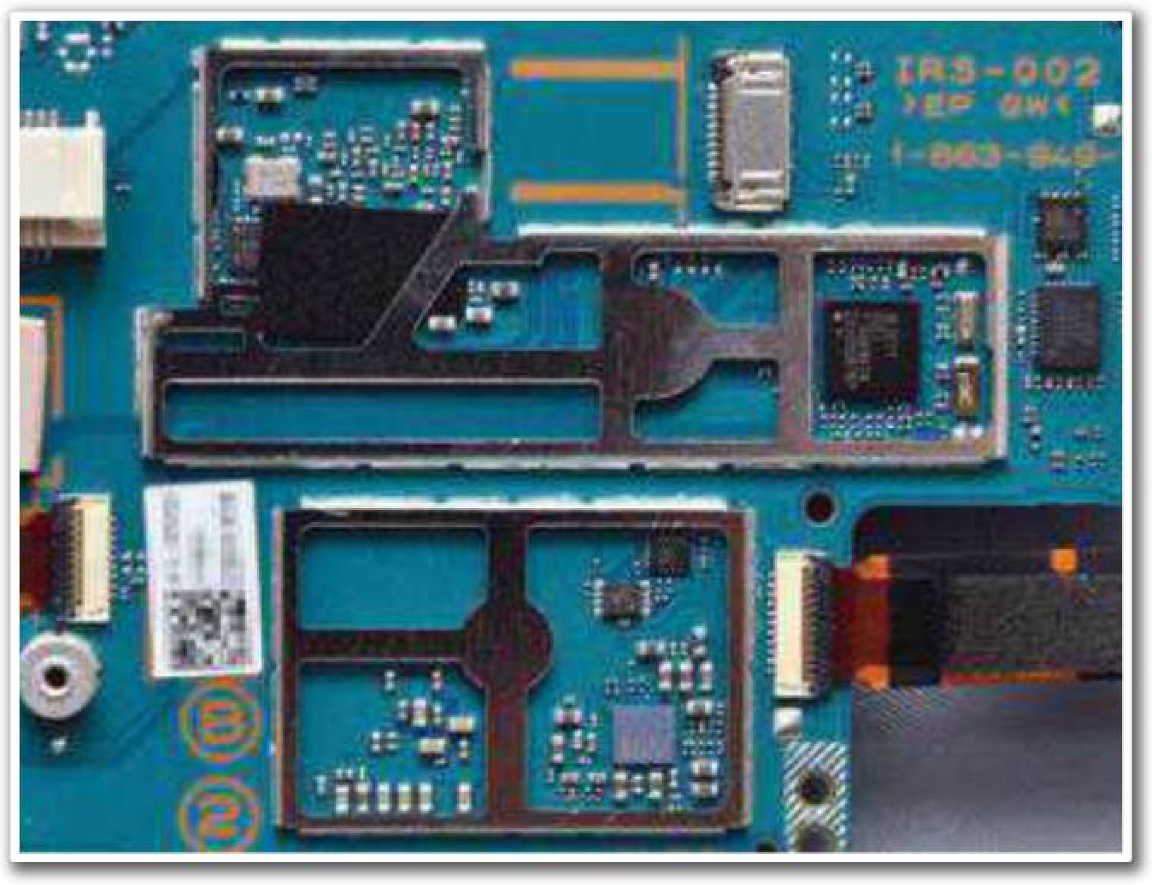

▲PSV的双摇杆也采用模块化设计，使用排线与主板相连，用两颗螺丝固定在内部。


▲主基板的另一侧可以看到与OLED液晶屏相连的排线。

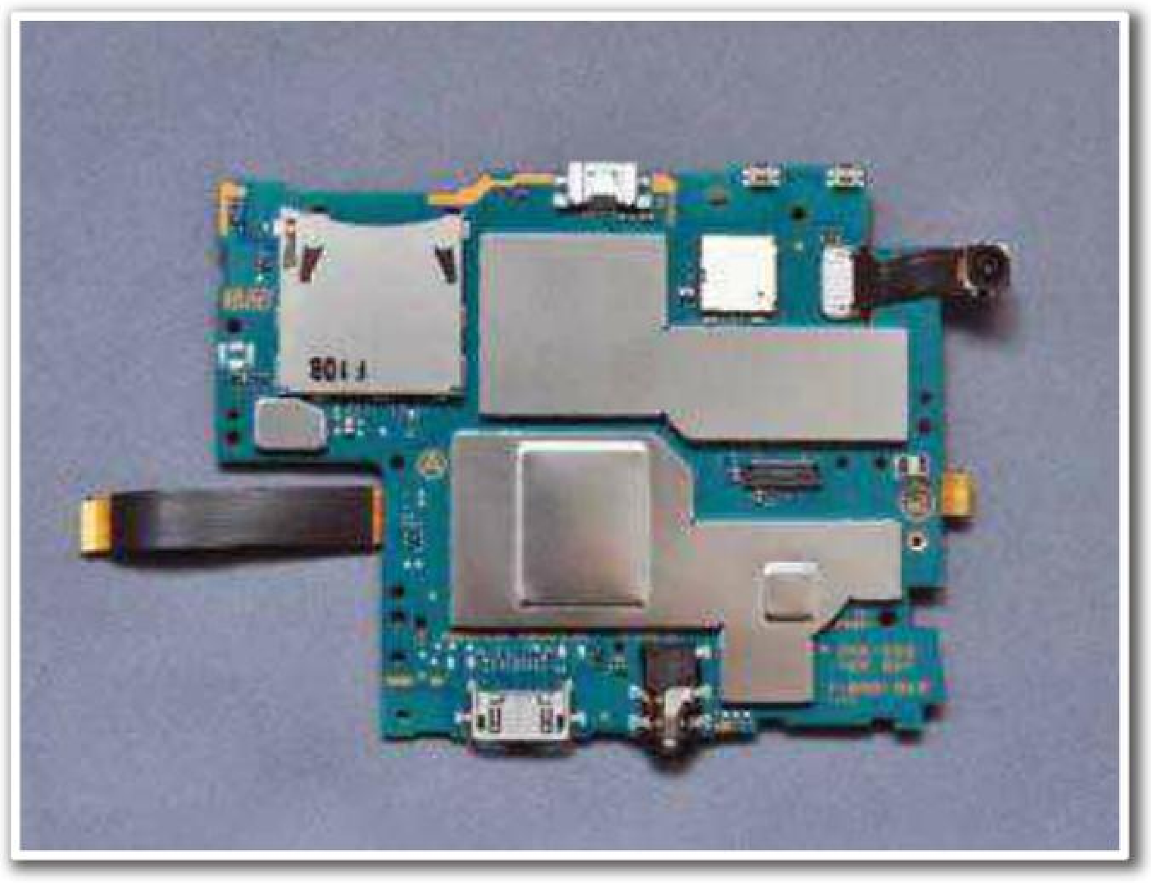

▲主基板取出后的样子，可以看到两块金属屏蔽罩。



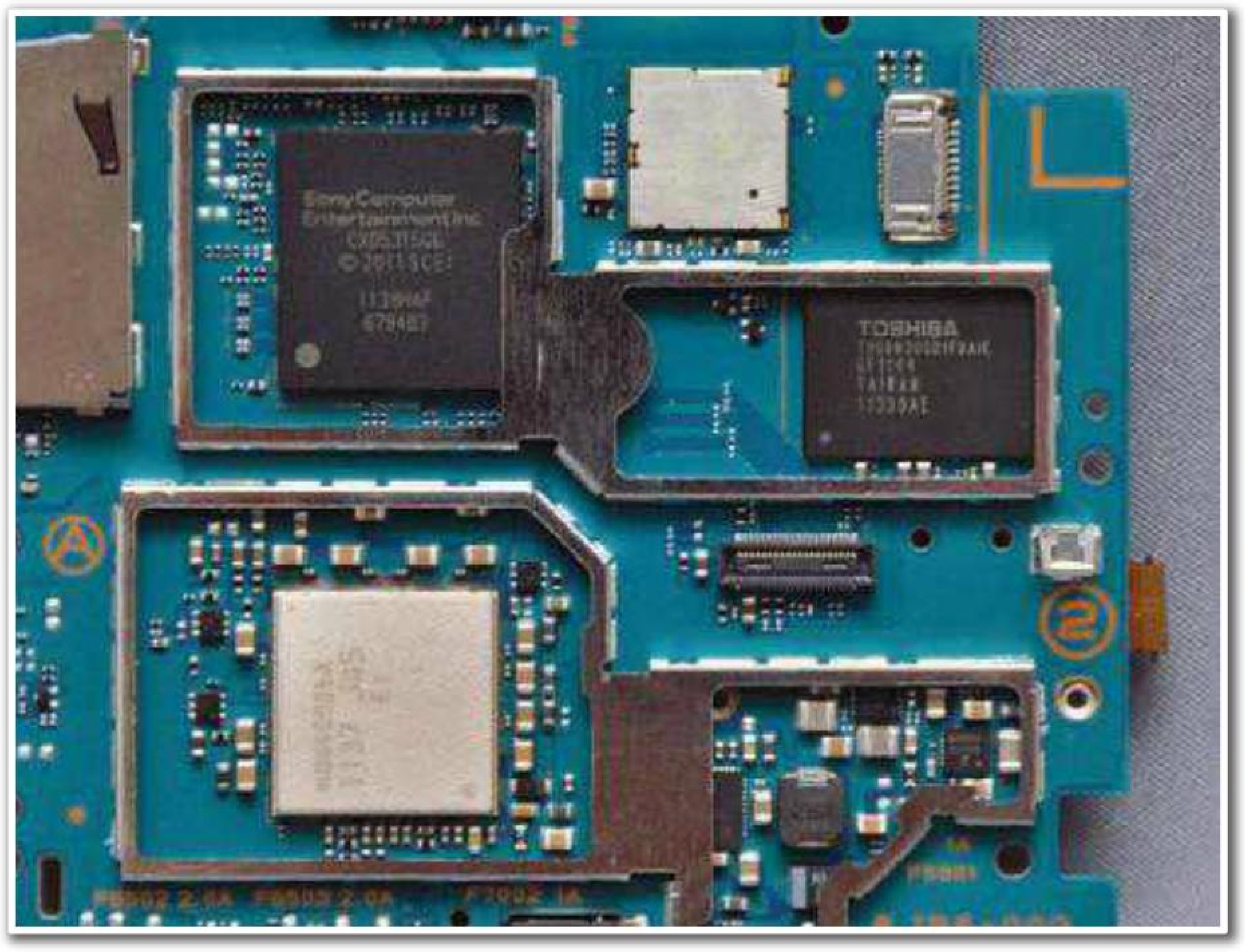
▲记忆卡插槽、耳机插孔、数据连接端口都是直接固定在主基板的底部。



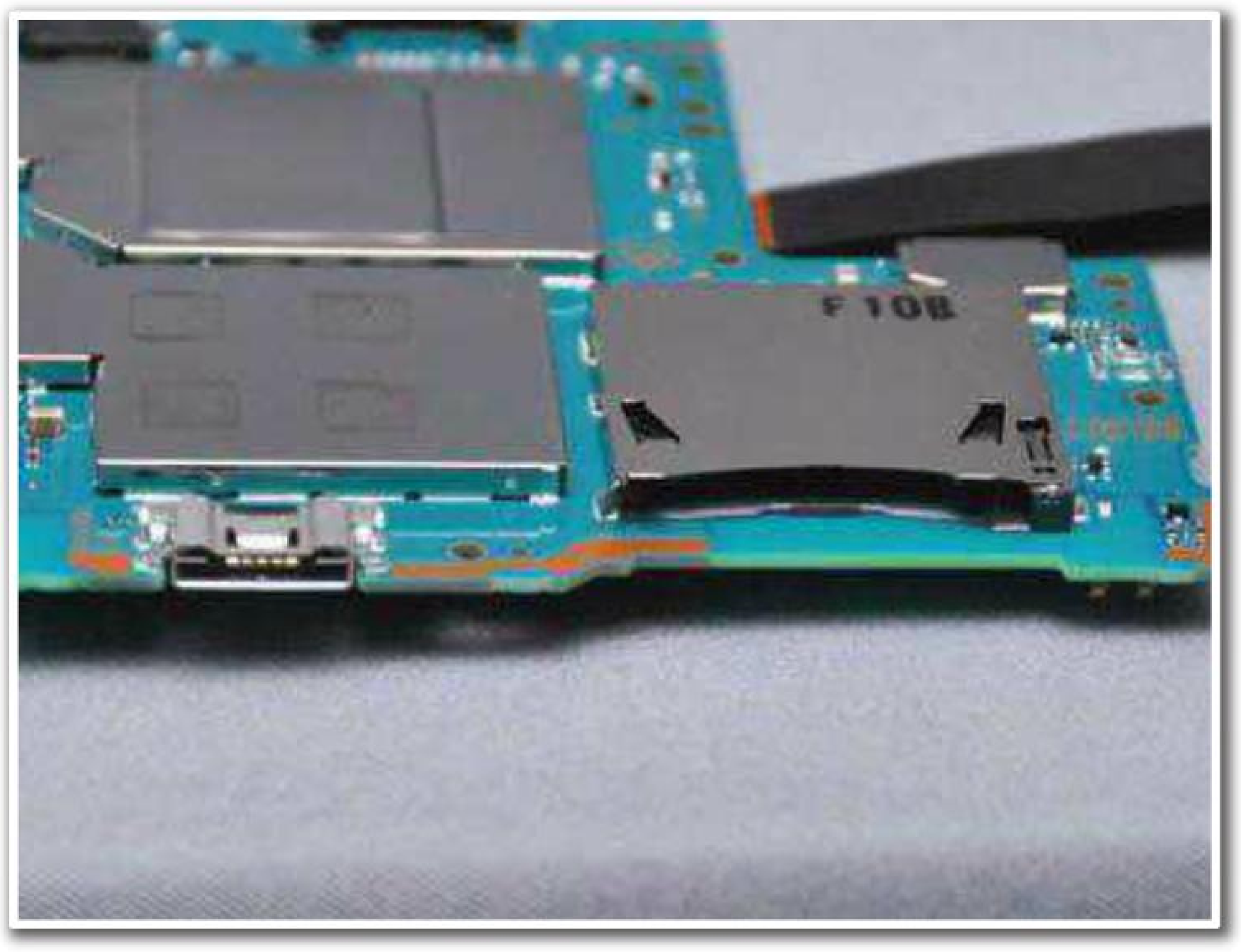
▲打开金属屏蔽罩可以看到内部SCEI定制的芯片。



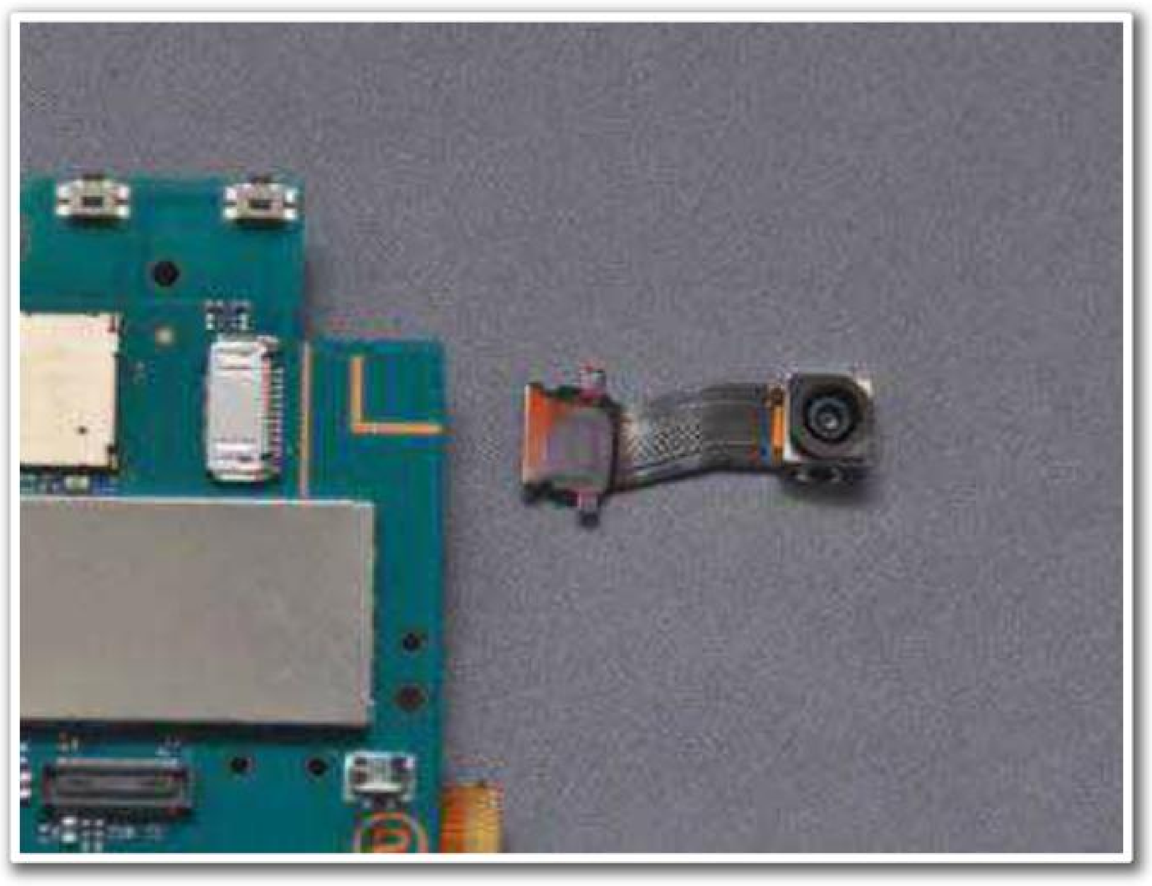
▲这是主基板的另一面，主要的芯片全部覆盖着金属屏蔽罩，非常规整。



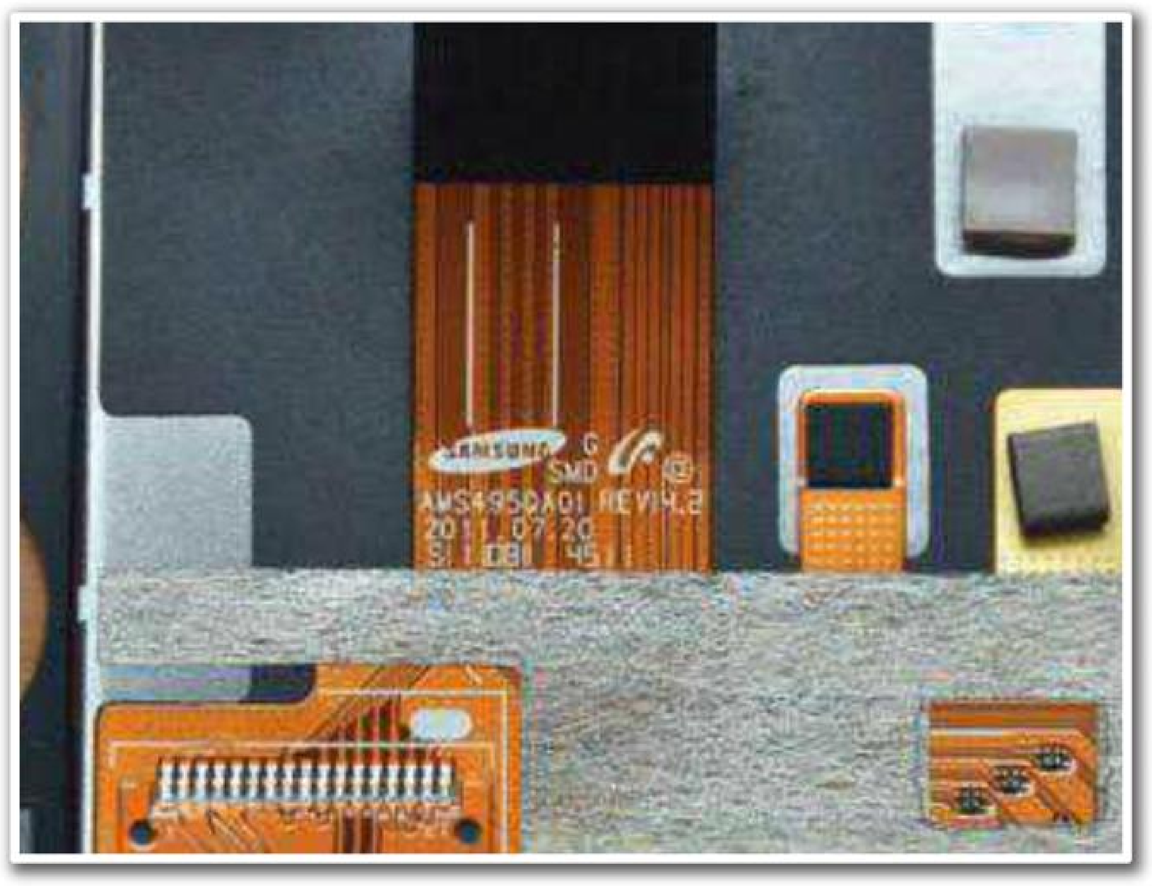
◀去除金属屏蔽罩后可以看到内部主要的芯片，主处理器为索尼自家的CXD5315GG，该处理器由索尼、IBM和东芝共同研发制造，包含4个ARM Cortex-A9架构核心，以及两颗三星的K4P2G324EC 256MB DDR2-S4 SDRAM封装的运行内存，共512MB，位于CXD5315GG下方的芯片有可能是内置处理器和GPU的定制芯片。右上角的是东芝“THGBM3G5D1FBAIE”闪存芯片，CXD5315GG右侧有金属盖子的芯片型号为WYSBMVDXA-1S，有可能为无线局域网+蓝牙模块。



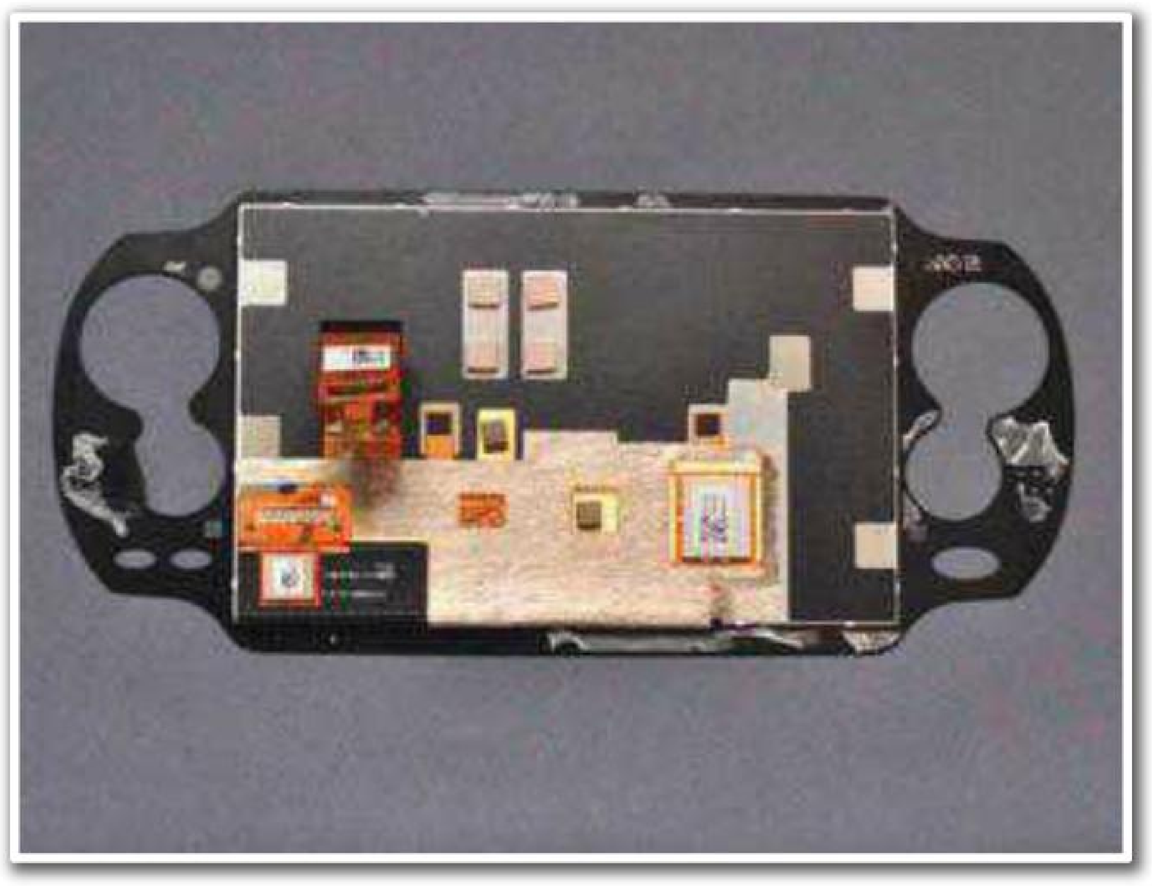
▲PSV的游戏卡插槽和配件端口都是直接固定在主基板上。



▲正面摄像头也是采用排线与主基板相连。

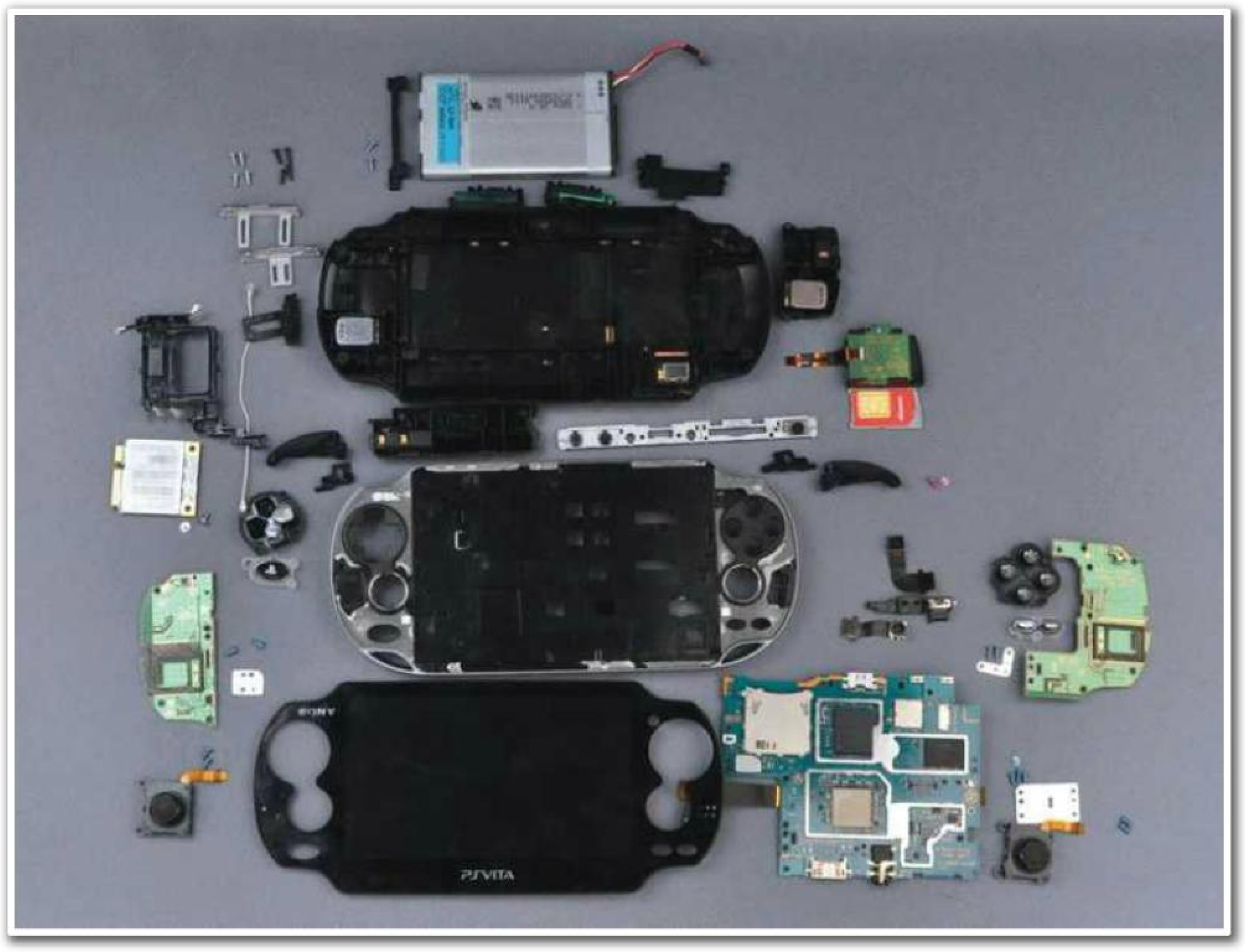


▲OLED液晶屏用强力胶粘在主机面板上。



▲液晶屏的排线上有着三星的LOGO，该液晶屏由三星制造无疑。

▲如果采用暴力拆除法，可以将这块珍贵的液晶屏拆下来，其后果就是——屏幕裂了。



▲拆下来的全部零件一览。

开机——进入Vita的美丽世界

第一次启动PSV时需长按电源键5秒。电源启动后PS键会亮蓝灯一次，然后屏幕上显示出一张白色贴纸，我们只要点住屏幕右上角然后向左下方滑动便可“撕下”这张“贴纸”（非常“来福”哦！），开始进入Vita的美丽世界。

首先我们我们要进行主机的初始设定，包括语言、时区、时间、PSN账号等资料，PSV直接支持简体中文，非常厚道，我们可以遵循画面的中文指示进行各项设定。设定完毕后PSV会播放一段绚丽的欢迎视频，接下来我们就能看到PSV的主菜单了。

▲主页状态下，上下滑动屏幕查看程序，左右滑动屏幕查看当前已开启的进程。

▲向下拉动右上角卷起的画面即可关闭当前程序。

▲PSV直接支持简体中文，对于国内玩家来说无疑方便不少。

▶点住屏幕数秒后就可进入编辑模式，此时可以拖动图标将其移动到适宜的位置，还可更换壁纸。

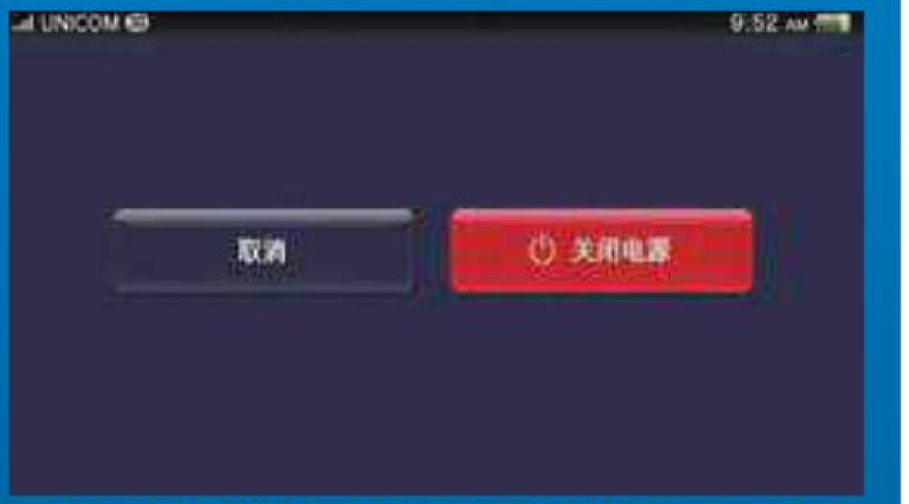
触控操作详解

PSV配有触控屏幕和触控板，可使用手指执行各种操作。但在戴了手套、使用指甲或是屏幕上放置了其他异物时是无法正确操作屏幕的。

	单击	使用手指点击屏幕上的图标或项目。
	双击	快速连续2次点击。
	拖拽	使用手指持续触控后，再放开手指，于上下左右快速卷动画面等时使用。
	滑碰	使用手指轻拨，于上下左右快速卷动画面时使用。
	长按	持续长按，将主画面切换至编辑模式等时使用。
	放大/缩小	使用2根手指同时往近或往远拉动，往近拉动时画面上所显示的东西会变小，往远拉动时则会变大。通常是在浏览网页或是欣赏照片时使用。

待机和关机

如要进入待机模式，只需轻按电源键即可。进入待机模式后，网络功能可照常使用，如果收到最新信息，PS键就会亮蓝灯。另外，PSV初始设定是若持续3分钟未执行任何操作，主机将自动进入待机模式，此时只有按下电源键或是PS键才能解除此状态。时间可以在“设定”的“省电设定”选项中延长，最长能到5分钟。如果要完全关闭电源的话，需长按电源键2秒，屏幕会提示是否要“关闭电源”，点击确认即可。若无法关闭电源，或出现系统异常，可以按住电源键20秒以上来强制关机。



▲要完全关闭电源需长按电源键2秒，屏幕会提示是否要“关闭电源”。

警告

插拔记忆卡和SIM电话卡时，请一定要完全关闭主机后再进行，否则可能会引起系统异常甚至无法开机的严重后果。

要体验PSV全部功能，请进行三项必要操作

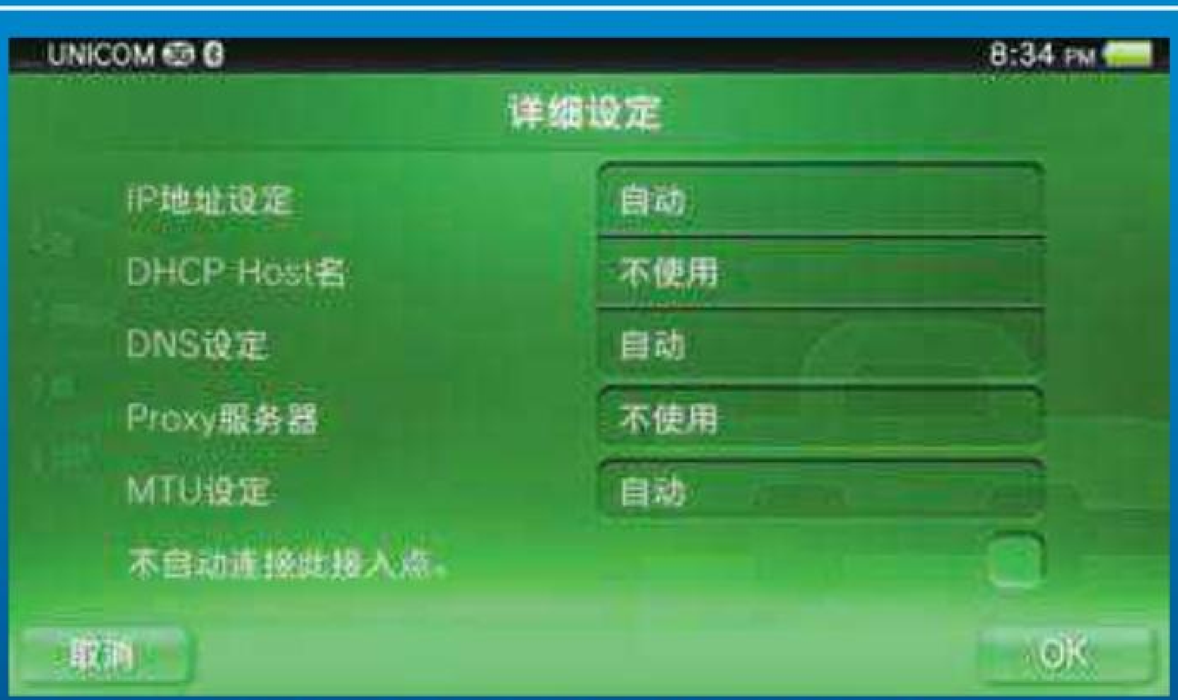
必要操作1 设定Wi-Fi与3G网络

PSV是一台与互联网联系极为紧密的娱乐终端，很多机能必须接入网络才能充分发挥作用，所以在开机后进行网络设定必不可少。PSV具备Wi-Fi（IEEE 802.11b/g/n）以及3G（只限3G机型）功能，相关的设定其实也并不复杂。

Wi-Fi设定

Wi-Fi基本属于现在数码设备的标配功能，所以相关的设定大家也应该不会陌生。在菜单中点击“设定”图标，然后选择“网络-Wi-Fi设定”，在“Wi-Fi”后面打勾，PSV的Wi-Fi功能便会开启，下方会显示搜索到的接入点，直接点击接入点选择“连接”便可，成功连接后PSV画面左上角会显示Wi-Fi图标。

▲在“Wi-Fi”字样后面打勾PSV的Wi-Fi功能便会开启。



▲在“详细设定”中可以手动设置IP地址以及代理服务器等资料。

3G网络设定

3G版PSV在插入SIM电话卡后，系统会自动选择运营商，我们要做的就是选择正确的APN（接入点），比如在国内，港版3G主机可以使用联通的3G卡，那么APN我们选择“3gnet”便可。设置APN在首次插入SIM卡时，主机开机后会自动弹出，之后也可以在“设定–网络–移动网络设定–APN设定”中设置，另外PSV主菜单中有一个“网络运营商”程序图标，点击后也可以直接设置APN。

▲勾选“移动网络”便可激活移动网络。

▲在国内使用联通3G卡时，APN选择“3gnet”便可。设置成功后，左上角会出现联通的UNICOM标志。

TIPS 3G与Wi–Fi的切换

PSV会首先搜索所在区域内的Wi–Fi信号并尝试连接，当无法连接成功时才会选择3G网络。这一过程是全自动运行的。但需要注意的是，在连接上3G之后移动到有Wi–Fi信号的环境时，是无法自动切回到Wi–Fi模式的。

必要操作2 设定PSN账户

设置好网络，让PSV能正常上网，接下来要做的就是设定PSN账户了，要想访问PS网络商店下载游戏、视频等，没有登陆PSN账号可是不行的。如果玩家已有PSN账号，直接输入账号、密码登陆便可，如果没有的话就要重新注册了。注册的步骤可以直接在PSV上完成，也可以在电脑上进行（网址signup.playstation.net）。

▲登陆PSN后便可直接下载和购买PSV游戏。

TIPS 什么是PSN

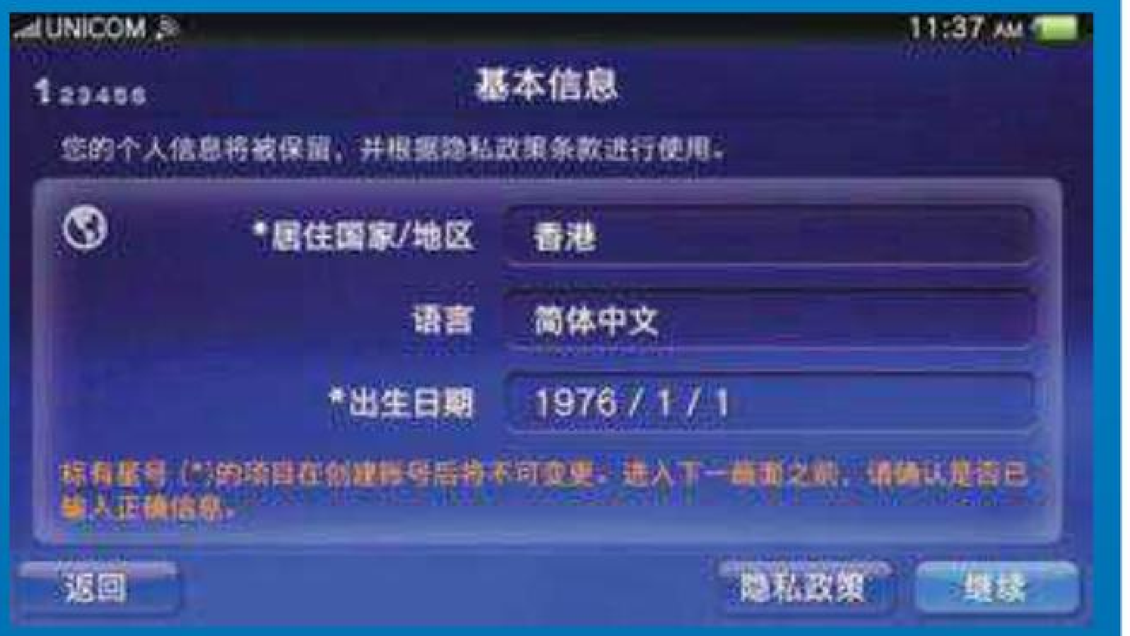
PSN是“PlayStation Network”的简称，是索尼提供的网络服务，主要包含网络商店（PlayStation Store）、网络社区（PlayStation Home）、奖杯系统等服务内容。其中网络商店是大家使用最多的，很多时候说PSN也直接指的是PlayStation Store。PlayStation Store是PSN内一个下载中心，这里提供PS3、PSP、PSV等游戏以及宣传影像的下载，其中有付费和免费的项目，付费项目需要使用“电子钱包”来付款，为“电子钱包”充值的方法包括利用信用卡或购买PlayStation Network Card（PSN预付卡）。目前玩家可以通过PC、PS3、PSP、PSV等主机来访问PSN。注意，从2012年2月8日起，PlayStation Network（PSN）网络服务正式更名为Sony Entertainment Network（SEN），“PSN账户”相应的更名为“SEN账户”，不过这只是名称上的改变，对于玩家而言没有任何影响。以下我们依旧按习惯称为“PSN账户”。

PLAYSTATION® Network

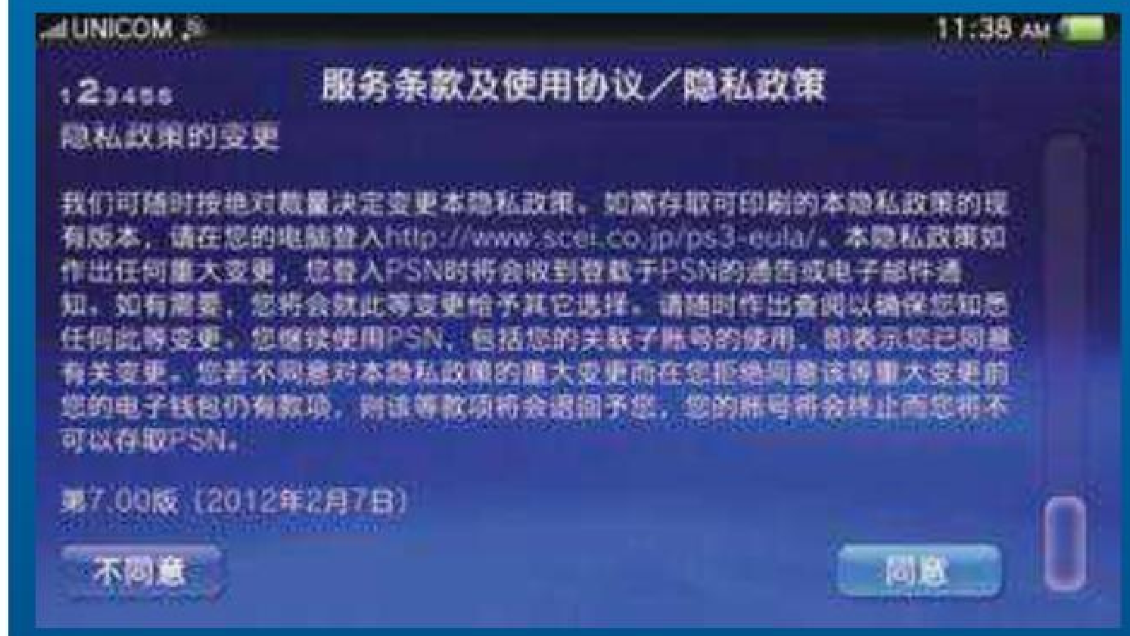
注册PSN账户的步骤

1 在“设定”菜单中可以找到PlayStation Network的选项，点击“注册”后会弹出新窗口，注意如果该主机已经登陆过PSN账号则不会显示“注册”选项。

2 选择“创建新账号”。（已有账号的话可以选择右边直接登陆）



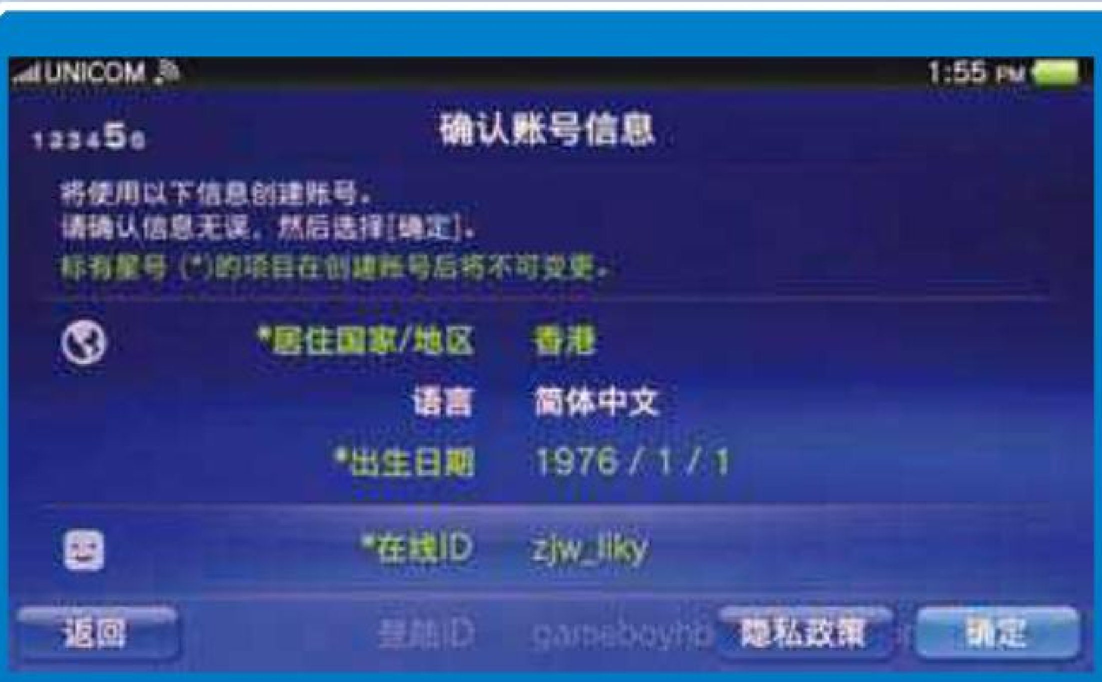
3 “居住国家/地区”请谨慎选择，不同地区的账号所访问的服务器不同，所能获得的内容也有差异，一般日服、美服的内容最丰富，港服内容较少（但有中文版游戏），玩家根据需要自行选择。



4 服务条款和使用协议，将右边的拖动条拉到最下，选择“同意”。

5 设定一个在线ID，也就是自己的昵称，注意要用英文。

6 接下来设置登陆ID和密码，登陆ID要输入有效的邮箱地址，另外还要输入姓名、住址等资料，地址可以随便填写。



7 接下来会确认账号信息，注意地区、出生日、在线ID、性别等资料在注册后不可更改。

8 按下确定后便注册完成了。

9 然后回到设定画面，选择登陆便算大功告成。

10 在“隐私设定”中可以选择将自己的状态公开给任何人或朋友。

11 在“账号信息”中可以设置自己头像以及自我介绍。

必要操作3 插入记忆卡

PSV如果没有插入记忆卡，一些程序是无法运行的（比如照片、视频、PS商店），同时一些需要记忆卡存档的游戏也无法运行，所以记忆卡是PSV的必备品。PSV记忆卡并不随主机赠送，需要另外购买（主机超值包会附带记忆卡）。目前索尼发售有4G、8G、16G、32G 4种容量的记忆卡，不同地区售价略有不同，具体如右下表：（括号中为折合人民币）

PSN账户与记忆卡的重要性			
图标	程序	PSN账户	记忆卡
	Welcome Park	不要	不要
	派对	必要	不要
	PS Store	必要	必要(※5)
	Near	必要(※1)	不要
	朋友	必要	不要
	群消息	必要	不要
	奖杯	部分必要(※2)	不要
	照片	部分必要(※3)	必要(※3)
	浏览器	不要	不要
	音乐	部分必要(※3)	必要(※6)
	视频影像	部分必要(※3)	必要(※6)
	遥控操作	部分必要(※3)	不要
	内容管理	部分必要(※3)	部分必要(※6)
	地图	不要	不要

※1 年龄在17岁以下的账户，无法使用Near的部分功能。
※2 与朋友比较所获得的奖杯时必须要使用PSN账户。
※3 在PS3和PSV之间传输数据时必须要使用相同的PSN账户。
※4 用互联网方式进行连接时必须要使用PSN账户。
※5 保存下载的内容必须要使用记忆卡。
※6 传输内容时需要用到记忆卡，在记忆卡没有插入时程序无法启动。

容量	日版	港版	美版
4GB	2200日元（约179元）	188港币（约154元）	29.99美元（约190元）
8GB	3200日元（约230元）	288港币（约236元）	44.99美元（约286元）
16GB	5500日元（约448元）	488港币（约400元）	69.99美元（约446元）
32GB	9500日元（约773元）	888港币（约727元）	119.99美元（约765元）

走近LiveArea

进入PSV主界面后，可以看到漂亮的主屏幕和各种应用程序的图标，只要点击相应的图标便可启动程序。通过滑动可以切换屏幕，与苹果等智能手机上操作界面类似。当我们点住屏幕不放时，可以移动图标的位置，或者改变背景样式，定制自己的桌面。

PSV的操作系统被称为“LiveArea”，意为“生活区”，它有着更加直观的用户体验，当玩家点击一个程序时便会开启一个“生活区”页面，页面包含了该程序的简要信息以及实时的简要消息，比如点击一个《真·三国无双NEXT》的图标，首先出来的是该游戏“生活区”页面，上面包含“开始”图标、官方主页链接、PS Store消息、玩家评论等各种消息，点击不同链接可直达相关内容，而点击“开始”图标才是正式运行游戏。

▲《真·三国无双 NEXT》的“LiveArea”页面，包含了众多信息。

在程序运行过程中只要按下主机的PS键便可

立刻回到主菜单，但程序会在后台驻留，在屏幕最上方我们可以看到驻留的程序图标，系统允许同时开启 6 个程序界面，超过 6 个便会自动关闭最后的程序，我们可以在不同的程序页面间滑动切换，而要关闭一个程序，只需要像撕日历一样撕下这个“生活区”页面便可，非常新颖。在后台驻留的程序可以随时返回去继续(原来的“开始”图标会变为“继续”)，不过有些程序不能同时运行，比如运行了一个 PSV 游戏的程序后，如果再点击其他的游戏运行，原来的游戏就会关闭(画面会出现关闭提示)。目前最大的遗憾是游戏与网页浏览器无法同时运行，这样就无法一边打游戏一边上网查攻略了，不过根据官方消息，以后的固件更新会支持一边游戏一边看网页。

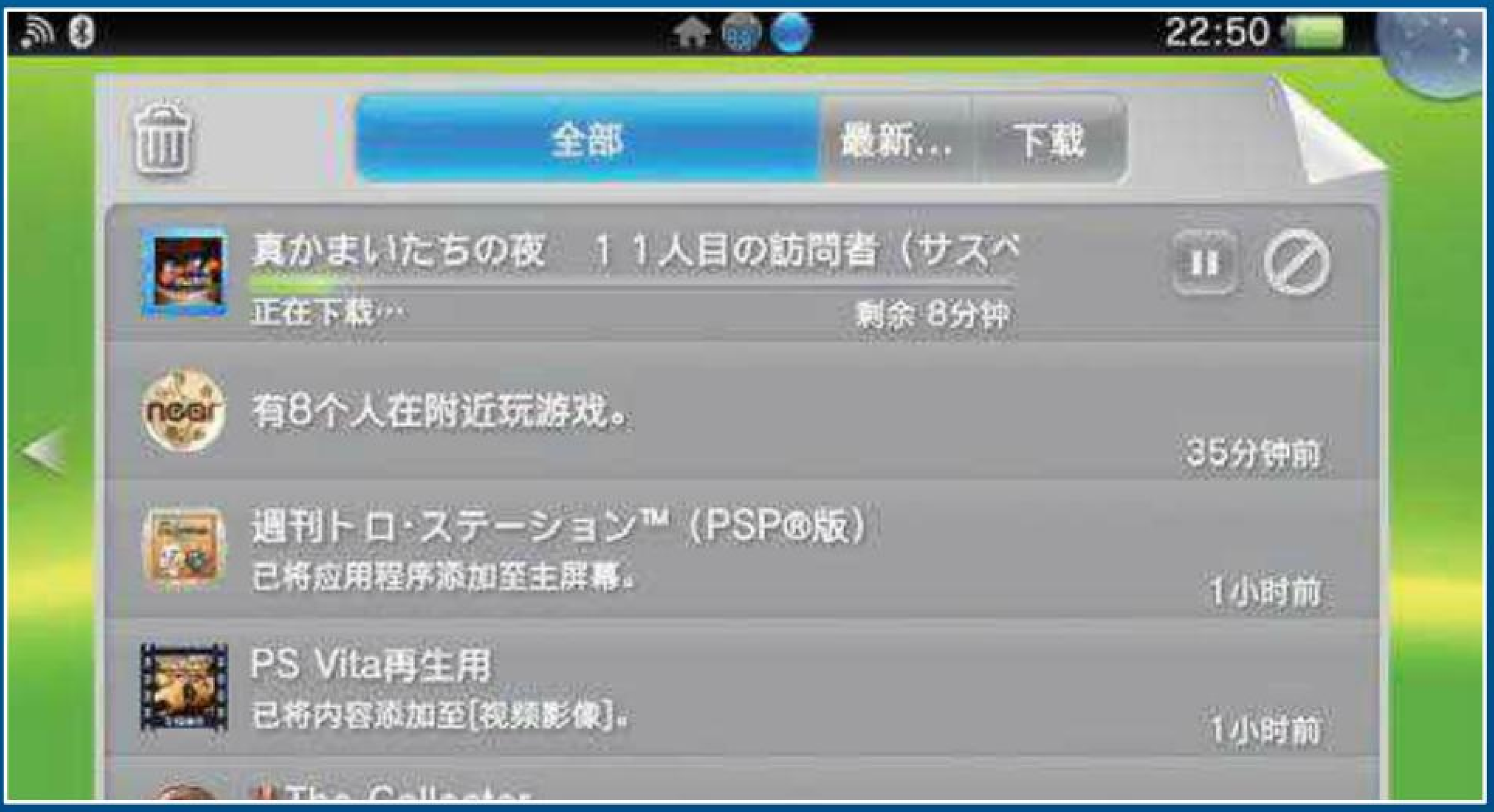
▲多线程任务运行时屏幕上方会有提示，最多可同时开启6个LiveArea。

◀这个像是被救生圈围起来的“？”图案会出现在每一个程序的LiveArea上方，其作用是连接说明网站。

▲点击屏幕中间的大图标就可以启动相应的程序。

▲视频影像程序的LiveArea显得相当丰富，周围滚动播出推荐视频的宣传图，可以直接点进去查看详情。

▲在LiveArea界面中按下PS键就会显示索引画面。



▲屏幕右上角的气泡是最新资讯指示灯，轻触可以查看近期程序的使用情况（包括已获得的奖杯、当前正在下载的内容等）。

PSV系统程序介绍

PSV内置了不少应用程序，通过这些程序我们可以了解PSV的强大功能。需要注意，PSV的很多功能与网络密不可分的关系，很多程序都要有PSN账号才能运行。

Near

Near是一个基于位置信息的社交程序，有点类似于手机上的“谷歌纵横”，玩家也需要先登陆PSN账号。Near可根据目前的位置数据发现附近的PSV用户或朋友，并收集信息，看看他们在玩什么游戏、获得什么奖杯等，也可和其他玩家互相分享游戏的道具等。

▲看看周围有哪些人，他们在玩什么游戏?

▲从其他玩家那里获得游戏道具。

音乐

这是PSV的音乐播放程序，将电脑或者PS3上的音乐Copy到PSV记忆卡上便可播放，PSV支持MP3、WAVE等音频格式，支持后台播放，可以一边游戏一边听自己喜欢的音乐。音乐播放器支持均衡器调节、专辑封面显示，在后台播放时，玩家按住PS键2秒以上会显示快速设置画面，可进行调整音量、上一首、播放、下一首等操作。

▲音乐支持专辑封面显示。

▲LiveArea有简易的播放按钮，可以选择播放/暂停/上一首/下一首。

照片

运行该程序可以使用PSV的前、后摄像头拍照，官方一直没有公布PSV的摄像头像素数据，根据我们实际拍照测试，前后摄像头都只能拍摄最大分辨率640×480的相片和视频，由此推断像素只有30万（有点寒酸）。摄像头水准基本停留在上个世纪，没有变焦，不支持自动对焦，没有闪光灯，除了可调节拍照尺寸（640×480、480×480、640×360 3种），就只能选择是否记录照片位置信息。其实大家完全不用指望PSV的摄像头能像手机那般强大，它更多的是为游戏功能服务（如识别AR卡），而不是为了去拍照。拍摄的照片可以点击左下角的图标直接查看，此外从电脑或者PS3上传输来的相片也是在这个程序中查看。

▲拍照时可以点击屏幕右下方的快门，也可以按R键拍照。

▲查看相片也是利用该程序，PSV会自动将图片分门别类。

TIPS 系统自带截屏功能

PSV自带了截屏功能，快捷键为PS键+Start键，无论是系统界面还是游戏中都可以进行截屏（个别情况不可），图片自动保存在相册中，只是游戏中截的图会在右下角带上厂商的LOGO，而系统截图不会。

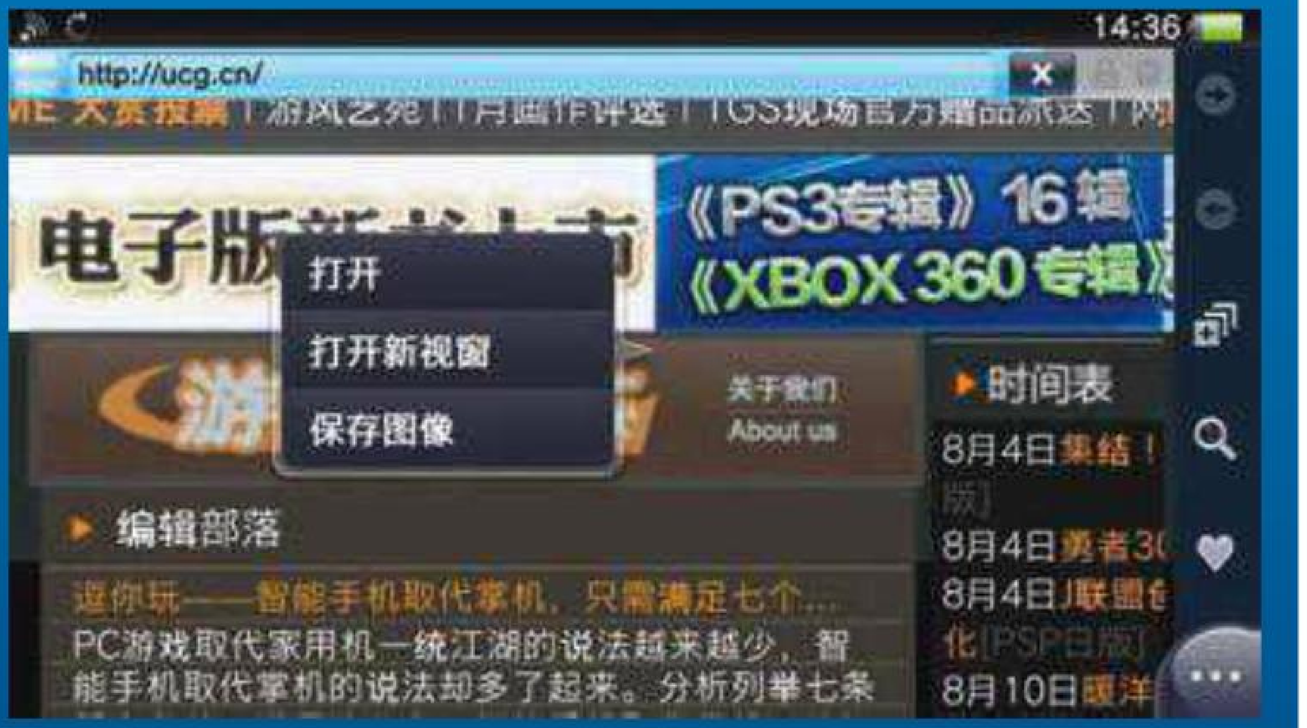
视频影像

该程序可让PSV播放视频，PSV直接支持MP4格式视频（包括H.264编码），目前只支持到720P（1280×720）的最大分辨率，根据官方消息，以后会支持到1080P。我们实际播放720P视频时非常流畅，PSV的大屏幕显示出表现出极佳的显示效果。播放时轻点屏幕会出现菜单，除了有快进、快退、暂停等功能键，进度条也可以实现随意拖拽，而片段搜索功能也很贴心，点击图标后会显示章节或一定时间的缩略图，选择想观看的片段即可。视频的片源可以从PSN下载或者从电脑、PS3上传输过来。

▲播放视频有快进、快退、暂停等功能键，进度条也可以实现随意拖拽。

浏览器

PSV的浏览器支持中文编码，浏览器最多可打开8个窗口，支持书签和历史记录，浏览时完全是触摸操作，支持两指缩放，双击页面也可以放大缩小，按住图片或者链接不放可以打开菜单选择保存图片或者打开新窗口，所有操作与智能手机上的浏览器类似。另外浏览器也集成了Google搜索引擎，而PSV的输入法也支持简体中文输入，这使得我们用PSV上网毫无障碍。浏览器打开页面的速度不错，但是页面放大后再拖动时刷新有延迟，最新的1.6版固件更新后略有改善。



▲浏览器菜单位于窗口右侧，而按住图片不放可以打开保存菜单。

PS Store

PS Store是索尼的游戏商店，需要登陆PSN账号才能访问，根据玩家注册账户的地域、语言的不同，PS Store提供的内容也有不同。目前PS Store上的内容已经非常丰富了，包括游戏、应用程序、视频等内容，其中游戏包括有PSV、PSP、PCE等机种，不仅有免费的试玩版，还有付费的正式版，每个项目都有简单的介绍和用户评价，玩家可以用PSV直接下载，非常方便。如果要购买付费项目需要先给自己的PSN账户充值，可使用信用卡充值。

▲港服上的游戏虽然不多，但却有中文版游戏。

特别提示
本专辑配套的DVD光盘中内附243张精美PSV高清壁纸，包含游戏和动漫两大类，请用电脑访问光盘路径：\VIDEO_TS\VTS_01\plus

奖杯

熟悉家用机的玩家对于“奖杯”应该不会陌生，在支持奖杯功能的游戏中达成一定条件后即能获得奖杯，奖杯分为铜、银、金、白金4种。登陆PSN账号后，包括PS3的奖杯信息都会显示出来。在奖杯的应用程序中，玩家除了可以查看自己已经获得的奖品，还可以查看好友的奖杯信息，同时也可以与好友进行比较，另外，奖杯信息保存于PSV主机内部，一台主机最多可保存100款游戏的奖杯信息，玩家可随时将这些信息同步到PSN账户上。

▲不仅可以查看自己的奖杯，还可以与好友比较奖杯的获得情况。

▲奖杯资料可以随时从主机同步到PSN账户上。

群消息

群消息就是自己与PSN好友互发信息的应用程序，来自PSN的最新信息、派对或游戏的邀请亦会通过群信息收发。一个信息最多可同时发送给16人，也可仅发送给1人。

▲群消息可以发送文字和图片。

朋友

登陆PSN账号后便能使用该程序，在这里可以查看你的PSN好友，包括他们的个人信息、获得的奖杯数等。

▲加为朋友后可以看到对方的个人信息以及正在玩的游戏。

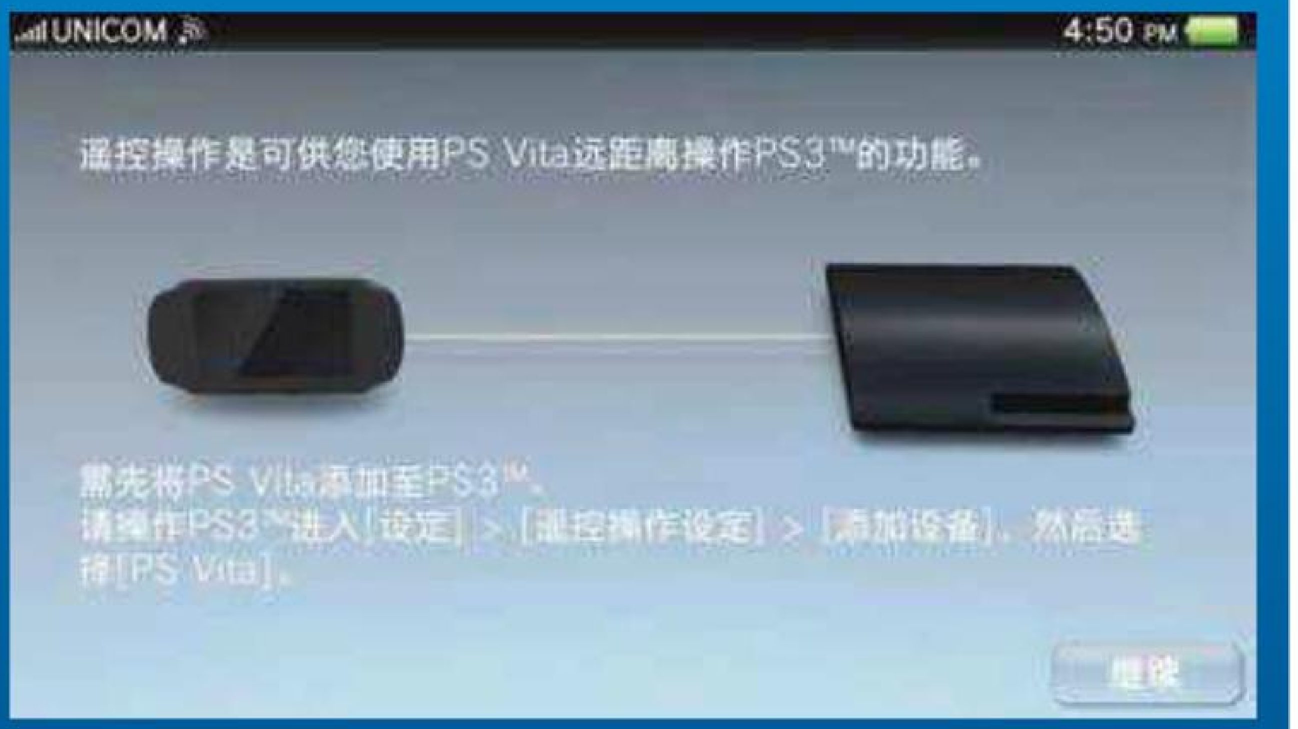
派对

派对相当于一个聊天室程序，玩家需要先登陆PSN账号，然后邀请好友来参加派对，1个派对最多能让8人参加，大家可以在这里用文字或者语音进行聊天。

▲在派对中用文字或者语音聊天，如果有正在玩相同游戏的朋友，可以邀请他进行联机。

遥控操作

遥控操作可以让PSV与PS3建立连接，从而操作PS3使用它的部分功能，包括看PS3的照片、视频、听音乐，甚至遥控操作部分PS3游戏。PSV与PS3的连接分为两种方式，一种是PSV与PS3通过Wi-Fi直接连接，通过配对添加设备后相连，此时PSV与PS3必须处于一定范围内；另一种是通过互联网相连，让PSV与PS3都处于上网状态，通过一番设定，即使出门在外也可以用PSV遥控家里的PS3。



▲遥控操作可以让PSV控制PS3。

地图

地图是1.6版固件更新后加入的新程序，所采用的是“谷歌地图”数据，对于谷歌地图大家应该不会陌生，它能帮助玩家快速定位当前位置（通过Wi-Fi或者3G），玩家可以查找地点以及到该地点的路线，规划的路线有步行和驾车两种，地图支持卫星视图以及实时路况。PSV版的功能相比手机版以及电脑版还略显不足，比如没有街景功能，路线查询也没有公交路线。

▲查找路线是谷歌地图最方便的功能。

Welcome Park

Welcome Park是PSV主机内置的一款迷你游戏，它包含了5个有意思的小游戏，游戏充分利用到PSV的触摸屏、麦克风、摄像头等功能，让玩家快速体验PSV的独特乐趣，值得一提的是，该游戏支持全中文的发音解说，非常亲切。

▲Welcome Park的小游戏充分利用到PSV的独特功能。

内容管理

内容管理是管理游戏和应用程序数据的程序，也可备份和还原PSV的数据，通过这个程序可以与电脑或者PS3连接（插上USB数据线后），传输视频、音乐、图像、程序等内容，注意使用该功能PSV必须插入记忆卡。另外所有的管理操作都只能在PSV端进行，电脑端的“内容管理助手”没有任何操作功能，也就是说电脑无法访问PSV的记忆卡，这也是索尼防盗版、防破解的一道预防措施。

▲所有的传输操作只能通过PSV端来进行。

设定

PSV的设定菜单包含了众多的设置项目，包括网络设定、账户设置、屏幕亮度、记忆卡格式化、系统格式化等等。

Welcome Park奖杯拿法心得

Welcome Park是PSV的内置小游戏，游戏虽小但还自带奖杯，想拿全奖杯也要稍微下点功夫，下面就为大家介绍所有奖杯的拿法心得。

铜 轻碰大奖

在30秒内完成轻碰关卡

要在30秒内完成轻碰关卡其实难度不高，因为每一波触碰虽然位置不一，但在组合上是一样的，因此最重要的是熟悉每一波的组合并提前做好反应即可轻松取得。

铜 滑碰&拖曳大奖

在20秒内完成滑碰&拖曳关卡

关键是在过程中留意其他数字的大概位置，务求在最短时间内找到目标的数字，另外转动转盘的时候也要保证准确性，以免浪费时间。

铜 背面触碰板大奖

在20秒内完成背面触碰板关卡。

说实在的，这个关卡的判定非常宽松，左右送不断交替地点背触板就能轻松获得。

铜 ×4相片拼图大奖

7、8块拼图大奖基本上随便玩玩就能通过，但14、15块拼图大奖的难度提高了不止一个档次，但我们也无须去研究这种拼图的数学破解方法，在这里分享一种比较“简单”的方法，既然是自定义照片指定图像，我们不妨拿出纸和笔，在纸上相应位置写上数字，然后再对准拍照，之后就只需要将图片按数字顺序排好即可，这样一来难度大幅下降！

铜 滑动游玩大奖

在滑动游戏中取得500分

取得高分的关键在于收集金星和银星，在保证安全的前提下取得尽量多的星星即可，总的来说取得500分其实十分简单。

铜 循环音效大奖

在循环音效中产生20个音效球

不断地进行录音制造音效球即可。

铜 Hello Face大奖

在Hello Face找出3张脸

方法其实很简单，找到三枚硬币放置成脸的形状，然后在拍摄中注意将脸尽量占满方框，收集到3张脸后解锁奖杯。

铜 快速触碰大奖

在1分钟内完成快速触碰的所有3个关卡

对比相关的3个铜杯，这个银杯在总时间上还要少10秒，难度也因此提升了不少，而注意事项已经在上文提及，剩下的就靠玩家的努力了。

银 Welcome Park大奖

体验过所有5个游戏

金 Welcome Park大师

取得所有Welcome Park的奖杯

账户使用指南

多账户使用一张记忆卡

在PSV上登陆PSN账号后，该账号便与主机和记忆卡绑定，玩家无法再登陆其他账户，要想换账号，官方给出的方法是：格式化主机，然后格式化记忆卡——这个代价似乎也太大了。正常情况下，格了主机而不格卡就会出现“您的PSV无法使用该记忆卡”的提示，不过经过测试发现，只要操作得当，记忆卡完全不用格式化，要点为：格式完毕机器后系统会提示是否要格式化记忆卡，选择“否”，然后在主机开机设定的时候，画面出现“您是否有PSN账号”时，选择“是，我有”，然后选择登陆另外的PSN账号便可，这样该账户也可正常使用该记忆卡。也就是说，一张记忆卡中可以有A、B、C……等多个账户，而且该记忆卡上的很多资料都是可以共用的，比如照片、音乐、视频等，甚至连某些试玩版游戏都可以共用（可以运行），下载的正式版游戏则无法启动（只测试《小魔怪》DL正式版）。按照上面方法，更换用户时我们只需要将PSV格式化即可。

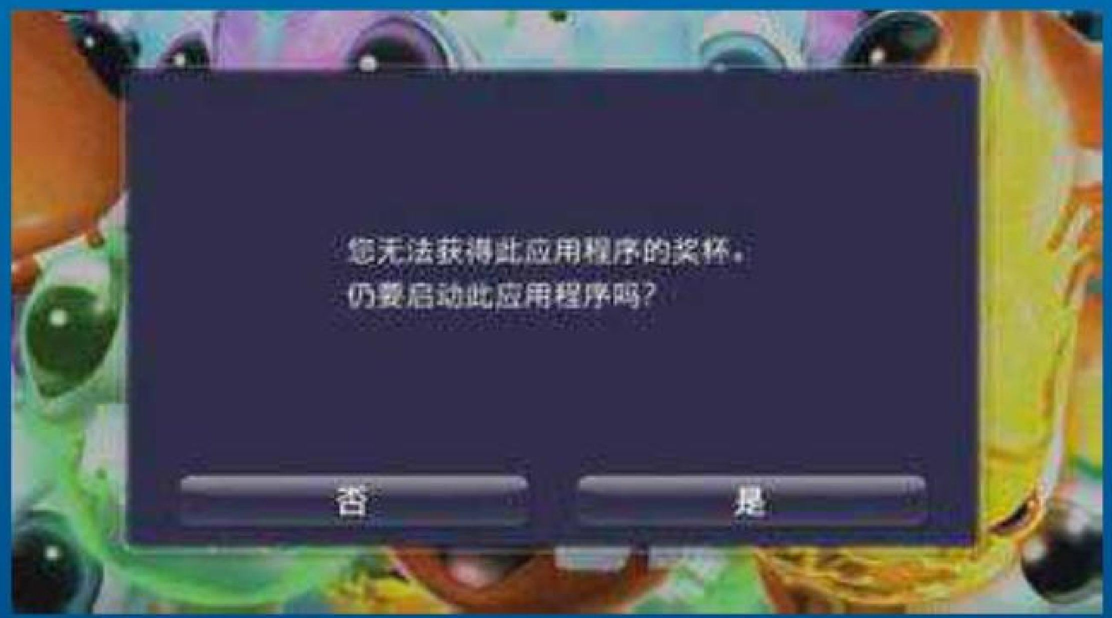
多账户奖杯拿法

关于奖杯，某些PSV游戏有这么个设定，即只有第一个启动游戏的PSV账户才能获得奖杯，之后其他账户不能获得，现在来说说解决办法。PSV游戏分为两种存档方式，一种是存在记忆卡里，如《未知海域 黄金深渊》，另一种是存在游戏卡内部，如《忍道2 散华》。前者在卡盒封面上会写明“记忆卡必须”的字样，这类游戏对于奖杯获得没有任何限制，任何账户游玩都可以获得奖杯，非常自由。但是存档存在游戏卡内部的游戏，当其第一次插入某台主机运行时，其奖杯系统就会自动与该主机账户绑定，其他账户再玩游戏就会提示无法获得奖杯（但可以正常进行游戏），此时只要彻底删除该游戏的存档资料便可就能让其他账户拿奖杯了。删除游戏资料的方法为，按住菜单画面数秒后进入编辑模式，点击游戏图标右上角的“…”图案选择“删除此应用的全部数据”便可清空存档。进行上述操作时，游戏卡必须插在机器内，否则只会删除图标，不会删除存档。游戏的存档保存方式可通过游戏盒外包装上的说明来辨识。由于奖杯信息可以同步到PSN账户上保存，所以在删除游戏存档资料前可以先同步一次，这样PSN上的奖杯信息仍然保留，自己的奖杯不会有什么损失，别人也可以获得奖杯。就能让其他账户拿奖杯了。

多账户共用存档注意事项

PSV的存档是可以多个账户使用的，比如我先用港服账户玩了某游戏，并获得了几个奖杯后，换成日服账户也是可以接着之前的记录继续打，但会提示无法取得奖杯。假如在日服玩游戏时达成了获得奖杯的条件并保存了记录的话，那么换回港服后就无法再次取得这一奖杯！有些奖杯可以补救，但也有像剧情奖杯、全收集等无法再触发条件的奖杯，只能删档重来。这一设定给广大的奖杯迷平添了不少麻烦，为了确保不影响获得奖杯，最好在取得白金前不要更换账户，存档存在游戏卡里的游戏也不要把借给朋友。如果实在要换账户的话千万不存档，而且要小心自动存档，以免悲剧发生。另外存档存在游戏卡里的游戏也不要随便借给朋友。

▲在开机设定画面问到是否有“PSN账号”时要选择“是，我有”，然后输入另外的账号。



▲某些游戏是只有第一个启动它的PSV账户才能获得奖杯，之后其他账户不能获得。

▲只要彻底删除该游戏的存档资料便可就能让其他账户拿奖杯了。

PSV问答FAQ

Q：PSV锁区么？

A：PSV不存在锁区，任何版本的游戏都可以在任意一个版本的PSV上运行。

Q：日版PSV的电源能直接插大陆的电源吗？

A：同PSP的电源一样，PSV的电源支持110～240伏特的变压，因此直接插到插座上是完全没有问题的。

Q：PSV可以将画面输出到电视上玩吗？

A：PSV暂不支持视频输出，所以无法输出画面到电视。

Q：PSV的续航时间有多久？

A：PSV采用内置电池，无法更换电池。根据官方的数据，充满电的情况下玩游戏可支持3～5小时（根据网络环境、画面亮度的不同，游戏时间也会发生变化），看影像约5小时，听音乐（待机时）约9小时，实际测试基本与官方数据吻合。

Q：PSV充电需要多久？可以使用USB充电吗？

A：使用电源进行充电可在2小时40分钟充满，除此之外还可以通过USB连接PC或者PS3对PSV充电，不过此时充电则要慢一些，而且必须完全关闭PSV后才能充。另外启用USB充电功能必须到设定–系统菜单中开启“USB供电”功能。

Q：PSV可以调节画面亮度吗？

A：可以调节亮度，而且是无级任意调节。可以在设定–声音&显示器–亮度选项中找到调节选项，也可以直接按住PS键2秒，调出快捷调节菜单来调节。

▲持续按住PS键2秒可以开启快速调节菜单，可以调节屏幕亮度。

Q：PSV可以玩PSP游戏吗？

A：PSV完全模拟了PSP的运行环境，所以运行PSP游戏毫无压力。如果PSP游戏有下载版，PSV可以直接在PS Store中购买，下载到PSV的记忆卡中便可直接运行。如果是UMD版，可以通过UMD Passport来低价购入下载版。

Q：什么是UMD Passport？

A：“UMD Passport”是索尼专门针对购买过UMD的玩家推出的优惠下载服务，只要你拥有UMD版的PSP游戏，就可以用更为低廉的价格获得该游戏的下载版，优惠后的游戏售价为400～2500日元。目前已确认有264款PSP游戏加入到了“UMD Passport”的服务中来。

Q：PSV支持与PSP通信联机吗？

A：PSV具备与PSP一样的Ad–hoc机能，如果在PSV之中安装了PSP游戏的话，是可以和PSP进行无线联机的。

Q：PSV可以导入PSP游戏存档吗？

A：可以的，不过要通过PS3或PC来进行操作。

Q：PSV玩PSP游戏画面会更好吗？

A：PSV的5英寸OLED屏幕有着优秀的表现效果，玩PSP游戏当然画面会更好，因为PSV的屏幕分辨率为960×544，为PSP的4倍（PSP为480×272），PSV在运行PSP游戏的时候采用拉伸全屏的方式，画面会有一些锯齿，不过PSV可以使用特有的双线过滤（bi–linear filtering）技术，让画面显得更为精细。

Q：不是3G版的PSV就不能上网吗？

A：无论是Wi–Fi版还是3G版都可以通过Wi–Fi的方式上网，3G版只是多了一种上网的方式，即利用电话卡随时随地3G上网，Wi–Fi版缺少这一功能。

Q：3G版可以使用国内的电话卡吗？

A：目前的3G版主机有日版和港版，港版3G版PSV不锁运营商，在内地可以使用中国联通的3G卡（当然也可以使用移动和联通的2G卡）；而日版3G版锁定运营商DoCoMo，国内无法使用，但是目前已经可以通过卡贴方法解锁3G功能，使得日版3G版也能正常在国内使用。

Q：3G的速度如何？

A：联通3G卡标称最大下行速率能达到14.4Mbps，也就是1.8兆每秒的下载速度峰值，实际很难达到。PSV自带了网速测试工具，小编实际测试在1.3Mbps左右，换算下来下载速度约为150K每秒，虽然与标称相差很大，但基本满足日常需要了，在信号好、用户少的地方速度肯定会有更好的表现。

▲用PSV测试联通3G卡的网速，下载速度在1.3Mbps左右。

Q：联通3G网络在国内如何收费？

A：联通3G卡有不同的资费套餐，根据月费的不同每月所包的流量也不同，比如46元套餐包含150M流量，66元套餐包含300M流量，超出流量按0.3元/M收费，此外还有专门包流量的3G上网卡（如300元包3G的半年卡），大家可以联通官网（www.10010.com）了解详情，此外也可以去淘宝搜搜，价格会比官网便宜。

Q：3G版PSV可以打电话和发短信吗？

A：虽然可以插电话卡，但PSV是不能打电话的，这一点大家可以死心，不过有趣的是可以收短信，测试发现文字短信可以收，彩信收不到，还有一点就是，短信只能收，不能发。

▲PSV可以收文字短信，但不能发。

Q：PSV怎样进行固件更新？

A：PSV可以通过Wi–Fi、连接PC、连接PS3这3种方式来更新固件（不支持3G联网更新），此外某些游戏也会带有固件升级程序，与PSP的升级类似。

▲2012年2月8日更新的1.6版固件，加入了谷歌地图和视频拍摄两项新功能。

Q：PSV的浏览器可以看优酷、土豆等视频网站吗？

A：暂时不行，PSV浏览器对应Cookie、JavaScript(Ver1.7)、HTML5（部分），不支持FLASH，所以无法观看使用FLASH格式的视频网站，但相信这种状况很快会改变。

Q：为什么我买的中文版《未知海域 黄金深渊》没有中文？

A：只有将PSV的系统菜单设定成“繁体中文”，该游戏才会显示中文，否则只会显示英文。

Q：PSV有没有什么快捷键操作？

A：按住PS键2秒，可以调出快捷调节菜单；

按PS键+Start键可以截屏；同时按下音量键的“—”和“+”就会转为静音模式。

Q：PSV无法开机了怎么办？

A：PSV目前系统还不太稳定，无法开机现象绝非个案，遇到无法开机可以尝试先按住电源键1分钟来强制关机，然后再尝试开机。比较常见的一种是PS键蓝灯长亮无法开机，持续按住电源键1分钟如果蓝灯熄灭，应该就可成功再次开机，如果依旧无法解决，请将PSV放置一段时间让电池放电（一般一晚上可以放光），电池耗光后再充电再开机。

Q：我听说PSV也有恢复模式，请问怎么进入？

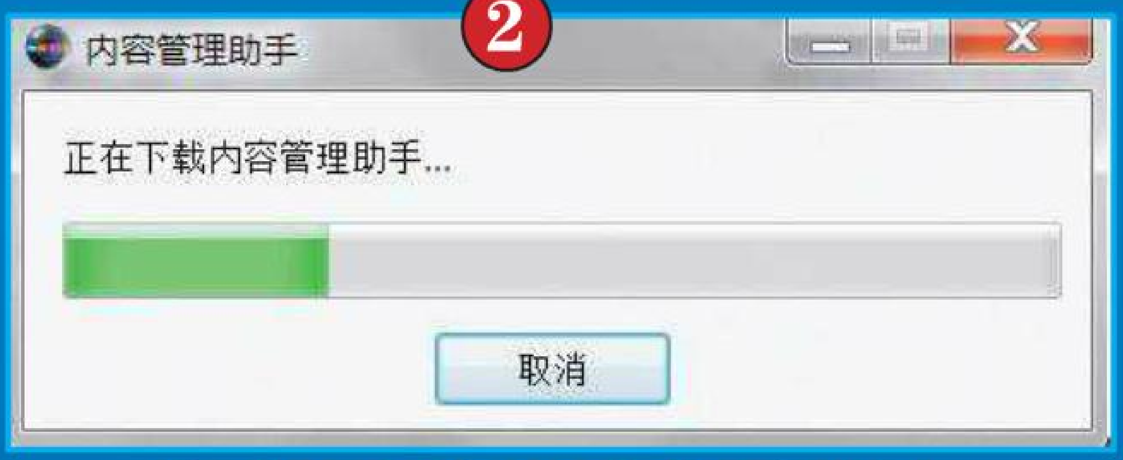
A：按住PS键+R键不放，再按电源键开机直到屏幕出现画面便可进入恢复模式，遇到死机情况时也可以尝试进恢复模式。

▲PSV的恢复模式。

Q：PSV如何与电脑相连？

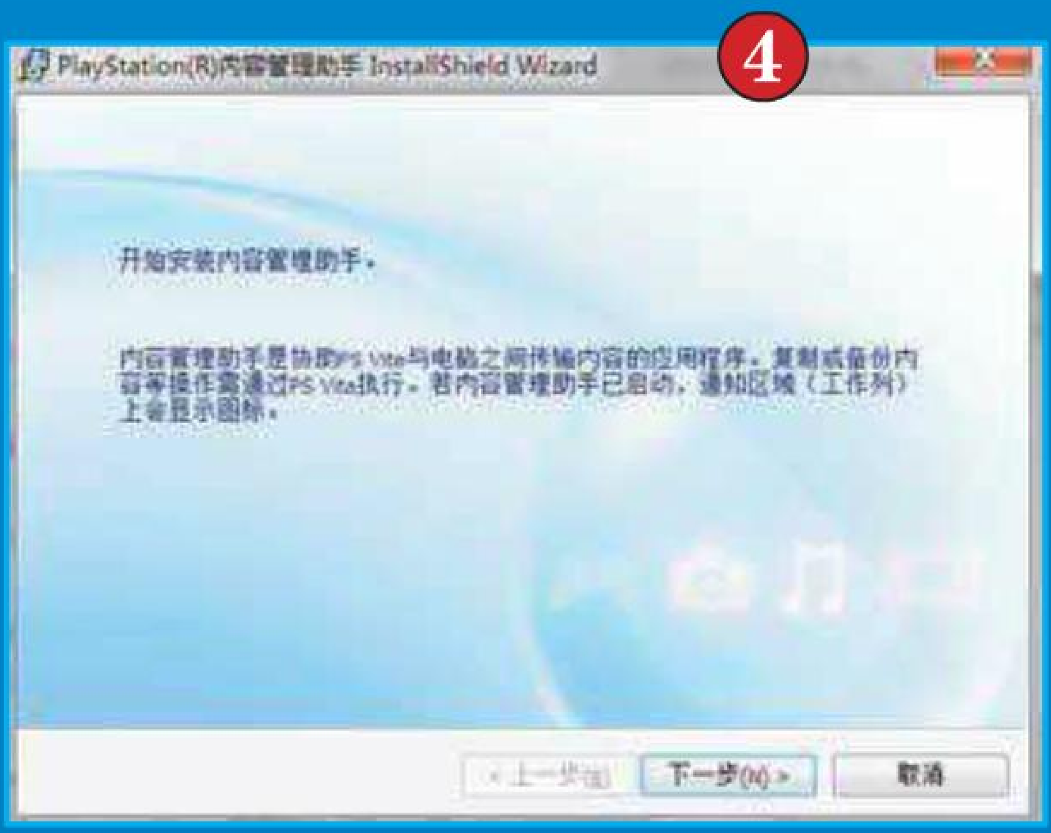
A：以Win7系统为例，PSV通过USB连接电脑后，电脑会自动识别出PSV并自动安装好驱动，如果PSV升级到1.51以上系统，此后在PSV上点击“内容管理”图标，PSV会提示电脑自动安装“内容管理助手”程序，然后按照以下步骤一步步操作。

▶电脑上会提示安装『内容管理助手』程序。

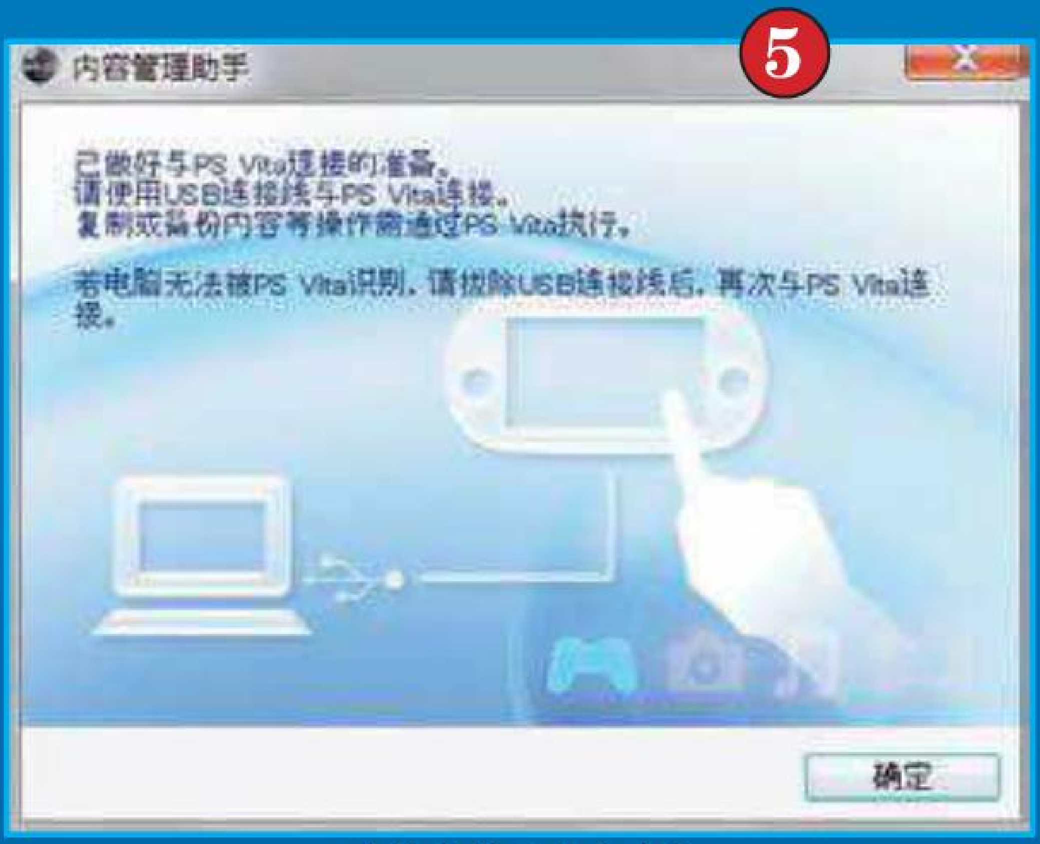


▲选择确定后电脑会自动下载“内容管理助手”。

▲下载完毕后选择安装语言。



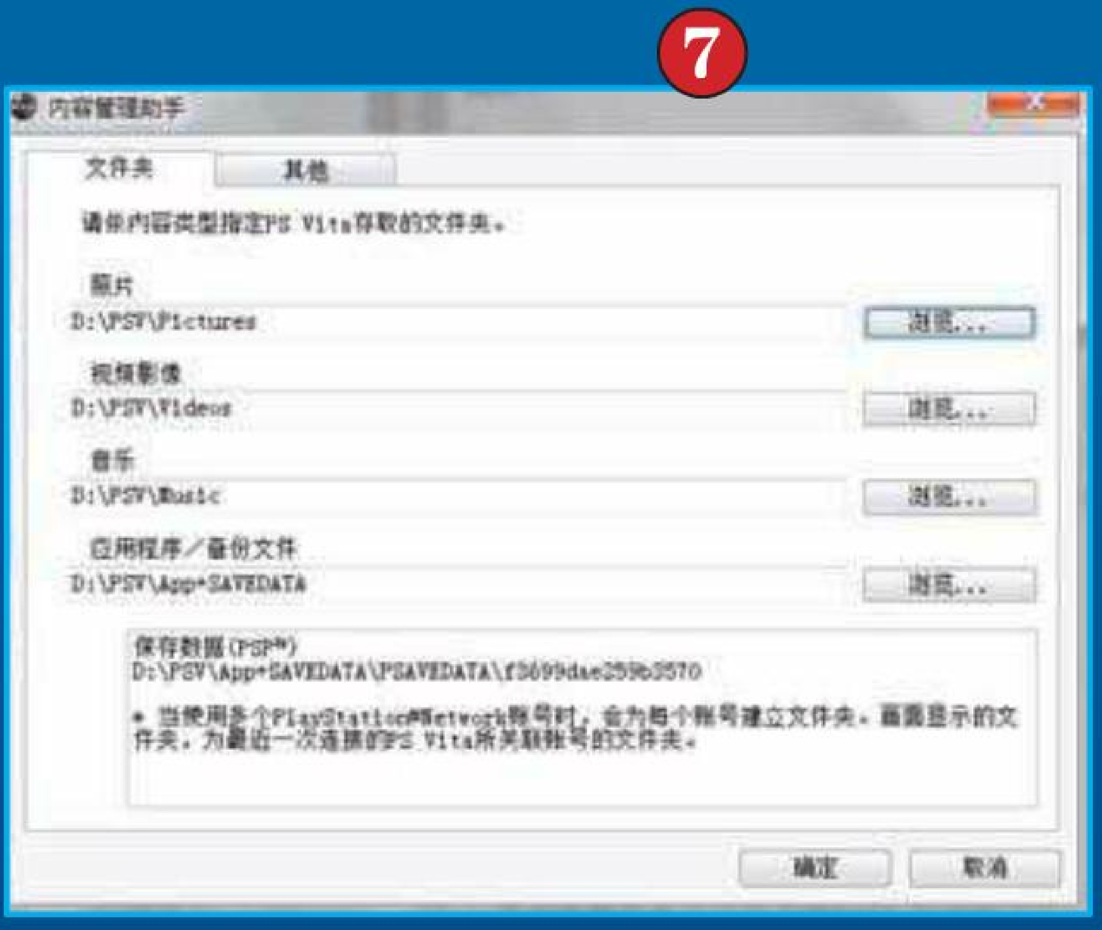
▲选择“下一步”开始安装。



▲安装完成后点击确定。

▶电脑桌面右下角会出现『内容管理助手』图标。

在电脑上设置好文件夹路径（包括照片、视频影像、音乐、应用程序/备份文件），之后在PSV便可访问电脑上的这4个文件夹了。另外“内容管理助手”也可以去官网手动下载，网址是：http://cma.dl.playstation.net/cma/win/ct/index.html。



▲双击图标可以打开『内容管理助手』，可以设定文件夹路径。

Q：目前有哪些中文版PSV游戏？

A：中文版游戏目前公布了6款，具体如下表所示。

发售日	游戏
2011年12月23日	未知海域 黄金深渊
2012年2月9日	重力异想世界
2012年2月14日	苍翼默示录 连续变换 扩张版
2012年2月21日	忍道2 散华
2012年2月22日	小小大赛车 公路之旅
2012年2月22日	大众高尔夫6

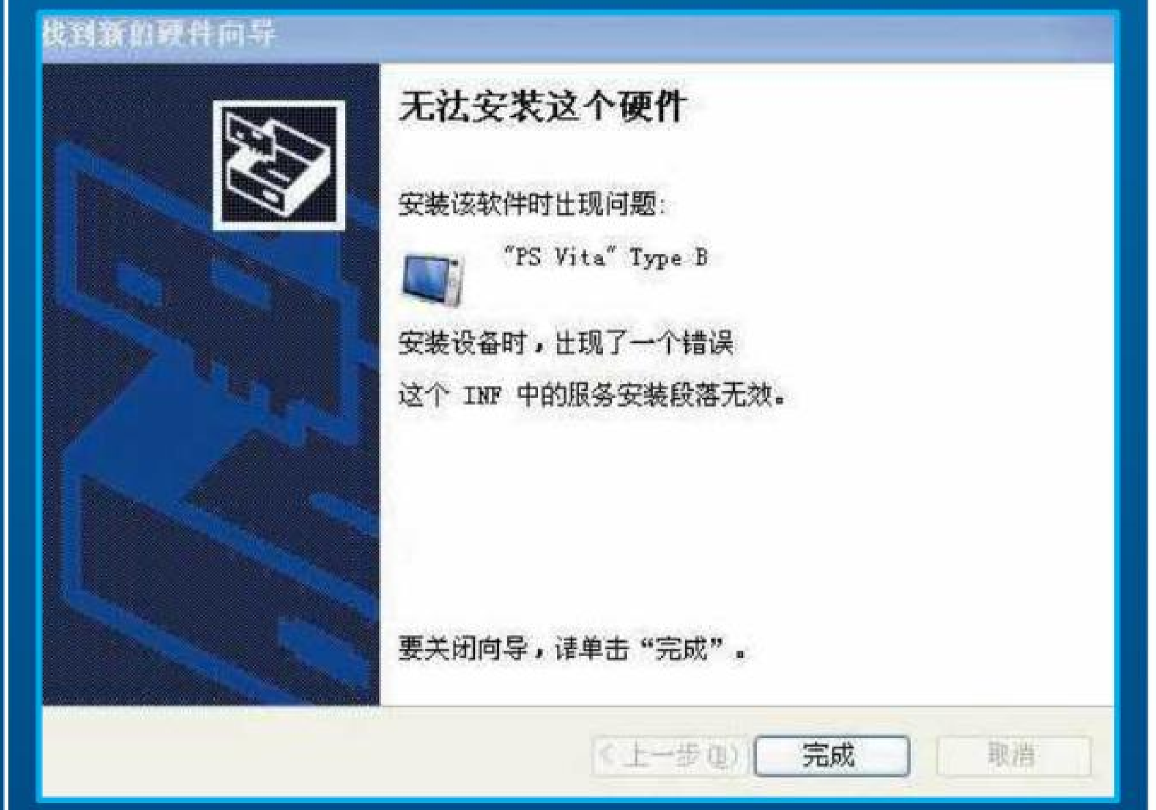
Q：用PSV玩PSP版的《MHP3》可以用右摇杆控制视点吗？

A：PSV运行PSP游戏可以映射右摇杆的功能，在游戏中持续按住触摸屏不放会出现设置菜单，这里设定右摇杆的3种映射方式，分别为映射滑杆、映射十字键、映射△○×□功能键。玩《MHP3》的话，右摇杆映射为十字键便可调节视点了。

▲玩PSP游戏时右摇杆可以映射3种操控方式。

Q：XP系统下无法安装驱动，显示“这个INF中的服务安装段落无效”。

A：这个问题比较典型，小编们也有遇到，主要是系统内部插件冲突导致的。说一下解决方法吧，去下载Windows Media Player 11进行安装。因为某些原因无法通过Windows Media Player 11正版验证的用户，可以试试以下方法：利用WINRAR解压Windows Media Player 11的安装包，应该可以找到4个可执行的.exe后缀文件。然后按照“umdf.exe→wmdbexport.exe→wmfdist11.exe→wmp11.exe”的顺序执行安装，全部安装完成后重新启动电脑。之后在保持PSV与电脑连接的情况下，右键单击“我的电脑”，选择“属性”，然后选择“硬件”选项，点击“设备管理器”，再右键单击带有黄色感叹后的PSV相关选项，选择“卸载”。之后重新连接PSV，电脑应该就会自动识别出PSV。打开第一步下载安装的管理软件，就能对PSV进行管理了。



▲在XP系统下容易出现无法安装PSV驱动的情况。

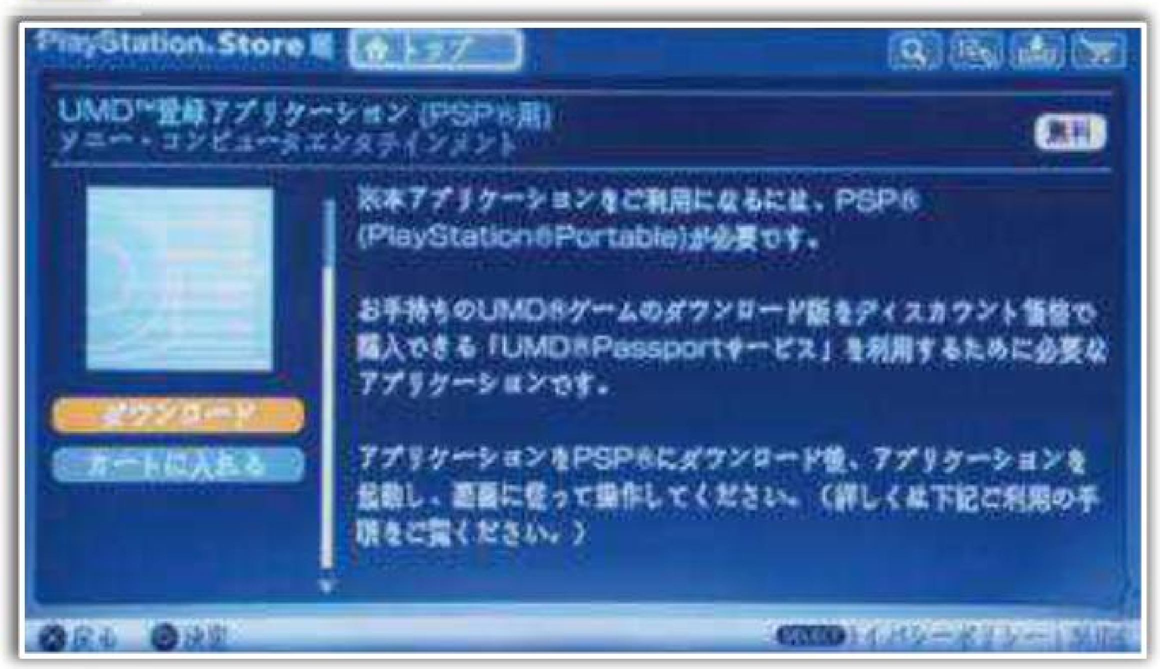
“UMD@Passport”功能使用教程

由于PSV的游戏采用的是和PSP不一样的载体，因此无法直接运行PSP的UMD卡带。那么想在PSV上玩已经买过的PSP游戏难道就要再花一次钱么？确切来说的确是这样。不过为了照顾以前买过PSP游戏的玩家，索尼官方推出了“UMD@Passport”这项功能，那就是可以通过PSN账号认证已购买的UMD，然后再使用该账号在商城可以以非常低的价格购买到该游戏的下载版。虽然还是要花钱，但是花少量的钱就能在PSV的大屏幕上体验PSP游戏还是挺值得的，下面就来介绍一下“UMD@Passport”功能的使用教程。

1 首先需要在PSP上登录PSN账号并进入商城。

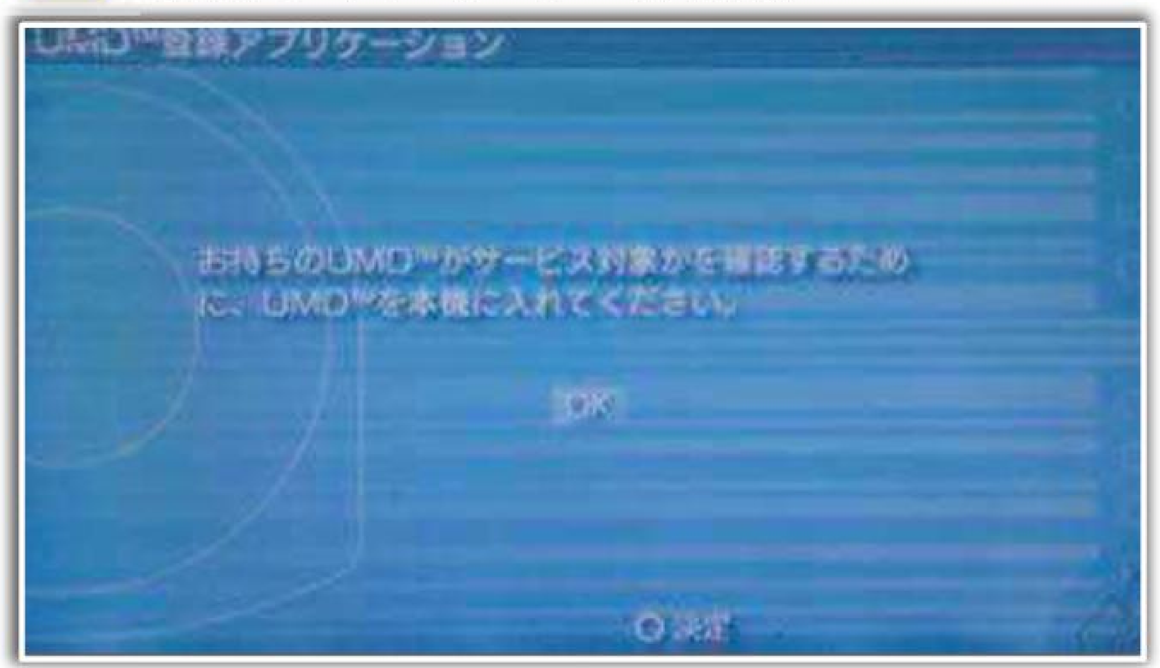
2 点击主界面右上角的“检索”。

3 输入“UMD”后就能找到一个名为“UMD登录アプリケ-ション”的标题。



4 点击后进入下载页面，选择“ダウンロ-ド”下载该程序。

5 完成下载后退出商店，在主界面的“Memory Stick”一栏里运行该程序。



6 之后登录PSN账户，然后放入需要登录的UMD并选择“OK”。

7 选择登录该UMD。

8 成功登录后就可以用PSV登录商城。

9 通过搜索功能找到该游戏，你就会发现游戏已经变成降价之后的价格了，马上购入并进入游戏看看吧。

10 在PSV上玩PSP游戏时，可以长按PSV的屏幕打开优化设定，在这里勾选双线性过滤和色彩空间后可以提高游戏的显示效果。

下面来看看2D游戏和3D游戏提高显示效果后和不提高显示效果的区别，可以明显地发现提高显示效果后，画面变得更圆滑了，这一点从游戏中的文字上很容易看出来。没有提高显示效果的3D游戏。

11 没有提高显示效果的3D游戏。

12 提高了显示效果的3D游戏。

13 没有提高显示效果的2D游戏。

14 提高了显示效果的2D游戏。

现在可以通过“UMD@Passport”功能进行降价的游戏可以在索尼官网查看，具体查看方法如下：

首先进入http://search.jp.playstation.com/这个链接，然后勾选“**ソフトウエア**检索”后点击“检索”进入软件搜索的界面，然后将该界面“检索”上方的“条件**を**选**んで**绞**り**込**む**”这一栏后面的选项改成“UMD@Passport对应**タイトル**”后点击“检索”，搜索出来的就是目前对应“UMD@Passport”的游戏了。需要注意的是有些游戏带“Best”字样，这表示此功能对应该游戏的廉价版。

让PSV玩上免费游戏

PSV最方便的地方，在于我们无需走出家门，就能直接下载购买最新的官方游戏。尤其是港服的玩家，在PlayStation store上购买游戏会比日服要便宜。不过接下来我们并不是介绍有什么官方下载游戏（因为目前只要有实体卡片的游戏都会有下载版），“无料主义”是不少玩家们的理想，而在本文中，笔者会为各位介绍目前在不花1分钱的情况下可以在PSV上体验哪些游戏，而其中还会详细介绍PSN上的免费游戏《与大家一起》。

试玩版

在购买游戏之前我们一般都会尝试一下它们的体验版，而PlayStation store上官方提供了大量目前已经发售甚至尚未发售的游戏体验版，而根据服务器的不同，提供试玩的游戏内容也会有所出入，因此我们先分开港服和日服，看看它们各自有些什么试玩游戏下载。

▲在购买游戏前可以先尝试体验版再慢慢选择。

日服PSV游戏体验版一览（截至2012年2月8日）

名称	对应原名
未知海域 黄金深渊	アンチャーテッド －地图なき冒险の始まり－ 体验版
AR巧乐战车Q 朋友战车队 免费版	AR COMBAT DigiQ －ともだち战车队－ 无料版
极限脱出 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス 体验版
重力异想世界	GRAVITY DAZE/重力的眩晕：上层への归还において、彼女の内宇宙に生じた摄动 （DEMO）
小小变异者	サワリ・マ・ク～ル！ 体验版
忍道2 散华	忍道2 散华 体验版
真・恐怖惊魂夜 第11个来访者	真かまいたちの夜 11人目の访问者（サスペクト）体验版
真・三国无双 NEXT	『真・三国无双 NEXT』体验版
超级星尘Delta	STAR STRIKE DELTA 体验版
墨鬼	墨鬼 SUMIONI 体验版
地牢猎手 同盟	ダーク クエスト アライアンス 体验版
圣洁传说R	テイルズ オブ イノセンス R 体验版
VR网球4	パワースマッシュ4 体验版
仙境传说 奥德赛	ラグナロク オデッセイ 体验版
山脊赛车E3交互Demo	” RIDGE RACER” 2011 E3 インタラクティブデモ
反重力赛车2048	WipEout 2048 体验版
真实斗士	リアリティーファイター 体验版

港服PSV游戏体验版一览（截至2012年2月8日）

名称	对应原名
地牢猎手 同盟	Dark Quest Alliance 体验版
仙境传说 奥德赛	Ragnarok Odyssey 体验版
小小变异者	Little Deviants 体验版
重力异想世界	GRAVITY DAZE 重力异想世界 体验版
真・三国无双 NEXT	真・三国无双NEXT 体验版
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Ayss 体验版

由上表可见，即使玩家购买主机后不花1分钱，通过PSN下载也能玩到大量的试玩游戏。另外从试玩版中我们也能感受到，港服方面在内容上明显要比日服少许多，而玩家的记忆卡由于只能绑定1个PSN账号，因此不少玩家会直接选择注册日服，不过这并不代表港服就毫无优势，例如《未知海域 黄金深渊》、《重力异想世界》的港服体验版均为中文版，而正式版就更是如此了，另外在正式版销售方面，港版下载版也明显要比日服厚道得多，要实惠还是要内容，就要看玩家自己的取舍了。另外在日服，有一款港服尚未登陆的完全免费下载游戏，它就是由多罗以及它的朋友们一起组成的“多罗农场”——《与大家一起》。

纯免费游戏——《与大家一起》

ECT	与大家一起			必须记忆卡
	みんなといっしょ			168MB
	SCEJ	2012年12月17日	日版	1人
零售版：–/下载版：免费		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

本作跟日版PSV同步发售，是PSV平台一款原创社交游戏，目前该游戏只在日服PSN提供免费下载娱乐。游戏以SCE吉祥物多罗猫为主题，玩家要通过与好友互换名片后让好友出现在自己的游戏里，然后利用好友来扩建游戏里的各个设施。整个游戏的理念简单明了，增加好友、扩建设施，让自己的庭院热闹起来就是游戏的全部，我们可以看做这是一款通过PSN和朋友进行互动的小游戏。另外，游戏还和Twitter联动，Twitter上的头像、好友也都会出现在游戏中。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

如何获得朋友

想要朋友出现在游戏中需要满足两大条件。第一是要和朋友互加PSN账号，第二是要和朋友在游戏中的“朋友大厅（**フレンドロビ－**）”互换名片。已经在PSN上成为朋友并且对方也登陆过游戏的话，在朋友大厅里会优先看到这类人，和他们交换名片并返回庭园后，他们就会出现在玩家的庭院里，再与其对话就可以让他们正式成为游戏里的朋友，之后便可以让他们工作了。如果没有PSN好友也没关系，朋友大厅会刷新出一批已登陆过游戏的玩家，我们可以和这些玩家交换名片，交换名片时会弹出对方PSN的信息栏，在这里选择“发送加为朋友请求”，等对方认证并交换名片后我们就能在庭院看到他了，不过这种请求陌生人加好友的成功率不会太高就是了。

朋友分为肉体派、艺术派和头脑派三种类型，在修建部分设施时会对朋友的类型有所要求。在朋友大厅里有三个房间可以添加好友（按L/R键切换房间），第一个房间是PSN好友，第二个房间是Twitter好友，第三个房间是利用Adhoc搜到的好友。需要注意的是，每天只有10次交换名片的机会，在游戏初期最好优先选择自己PSN上的朋友进行交换。

游戏的场景和设施

游戏中共有5个场景，分别是庭园、车站、公园、海滩和神社，一开始只有庭园，随着玩家等级的提高，后面的场景会逐步开放，不过想要使用这些场景需要玩家的好友数量达标，并花费一定金钱才能正式开启。每一个场景中都有4个可用于修建的设施，这些设施需要通过朋友的工作才能完成修建。每个设施的最高完成度均为100%，而每完成一次修建工作最多增加10%的完成率。每一处设施都有一个基本完成率（不同地方的设施基础完成率的百分比不同），在达成基本完成率之前，每完成一次修建工作后必定会增加10%的完成率，达到基本

完成率之后再完成该设施的工作，完成率就只会随机增加了，当某个设施的完成率达到100%时会追加报酬。

完成修建后，玩家和进行修建的朋友都会获得一定量经验值和金钱的奖励，如果工作的人等级低于玩家的话，还会获得额外的金钱奖励，等级差距越大，获得的额外奖励越多。不同的设施在修建时对玩家朋友的类型和等级有一定要求，在设施未达成基础完成率时要求较高，我们可以把这个阶段称为“开荒”。开荒期虽然对工作的成员有一定的条件限制，不过完成修建后获得的经验和钱都非常丰厚，建议让在线的朋友来进行开荒工作，这样可以得到对方的协助，让工作时间减半，大大提高工作效率。

关于游戏

游戏的目的就是不断让朋友工作，将自己的所有场景都修建起来。点击任意设施后会出现修建该设施的要求和完成时间，某些设施在开荒期时对朋友的类型有一定要求，因此在初期交换名片时尽量保证各种类型的朋友都有。朋友的头上会出现感叹号和省略号这两种符号，感叹号对应的情况较多，确认成为朋友、让朋友完成工作、朋友让你完成工作、购买新名片新服装、生日提醒、答应朋友的协助请求、自己的协助请求被朋友答应时都会出现感叹号，需要注意的是后两种情况需要玩家和朋友都在线时才会出现，让在线朋友工作时，对方就会收到协助请求的消息，同意协助后工作时间减半；在Twitter上发言的朋友头上都会出现省略号图标，点击后选择“**なでなでする**”赞扬对方可以获得1点经验值。在有朋友过生日时玩家可以选择送钱，最高金额为10000MP，送出的金额会按照10MP=1EXP返还给玩家。

点击屏幕右下角的按钮会出现选项，其中“最近**の**样子”可以查看玩家的各种信息；“**トロ・ステ－ション**”是观看多罗电台；“**フレンドロビ－**”是进入朋友大厅；“洋服屋**さん**”里可以给代表玩家的纸片人更换服装；“名刺**ショップ**”里可以更换名片，“设定”里可以变更玩家的部分信息、集合全体成员以及删除好友。更换服装和名片需要花费一定的金钱，其中名片中最贵的价值100000MP，不过由于游戏中可以花钱的地方太少，要不了多久就能入手。玩家的部分信息都会显示在名片上，除了PSN的头像外，玩家还可以在游戏中使用Twitter的头像。

如何删除好友

游戏中势必会出现只登陆了游戏但是并不玩的人，或者是玩了一段时间就放弃这款游戏的人，这类朋友越多，升级和赚钱的效率自然就越低，因此删除此类好友就是很有必要的了。想要删除好友的话首先要点击朋友的纸片人，然后选择“利用规约**に**违反**してる**”→“**ブロックリスト**登陆”→“登陆**する**”，之后纸片人就会离开庭园。如果想要重新加回这名好友，需要点屏幕右下角的按钮，选择“设定”→“**ブロックリスト**管理”，点击该角色名称后选择“解除**する**”，然后到朋友大厅重新交换名片即可。

PSV官方周边一览

随着PSV主机的发售，PSV相关的各种周边也开始涌现，以下所介绍的这些周边都是由索尼官方所推出的，品质当然都有一定保证，一起来看看有哪些。（以下所介绍的周边以日本地区为准，其他地区价格、发售日等资料略有不同。）

保存数据必备——记忆卡

名称	メモリーカード 4GB	メモリーカード 8GB	メモリーカード 16GB	メモリーカード 32GB
型号	PCH–Z041 J	PCH–Z081 J	PCH–Z161 J	PCH–Z321 J
发售日	2011年12月17日	2011年12月17日	2011年12月17日	2011年12月17日
官方售价	2200日元	3200日元	5500日元	9500日元

游戏存档、资料下载、动画、音乐、视频等内容都必须用到记忆卡，所以记忆卡可算是PSV的必备周边。记忆卡尺寸为“12.5mm（长）×15.0mm（宽）×1.6mm（厚）”，为PSV专用，目前官方推出了4种容量记忆卡，分别是4G、8G、16G、32G。

收纳卡带好帮手——游戏卡盒

名称	カードケース
型号	PCHJ–15002
发售日	2011年12月17日
官方售价	600日元

官方推出的这款卡盒也出现在“超值包”中，卡盒为塑料材质，尺寸为“52mm × 135.6mm×12mm（最厚处）”，可以收纳8块PSV游戏卡和两块记忆卡，卡盒内部有固定的卡扣和凹槽设计，用来固定游戏卡和记忆卡，即使卡盒掉落也不至于让卡片飞出。

给主机充电必须——AC电源

名称	ACアダプター
型号	PCH–ZAC1 J
发售日	2011年12月17日
官方售价	1800日元

购买PSV主机时包装中已经附带了电源，这个周边显然是为那些不小心遗失了原机电源的人准备的，规格与原机电源没有差别，额定输入为100～240V，50～60Hz，输出为5V/1.5A，电源尺寸为“45.0×68.0×22mm”，重量50克，包含电源和电源线（不附带USB数据线），电源线长1米。

PSV的生命线——USB数据线

名称	USBケーブル
型号	PCHJ-15001
发售日	2011年12月17日
官方售价	1300日元

USB数据线是让PSV与电脑或者PS3连接后传输数据用的，连接AC电源也可以为PSV充电，购买主机时已经附带了一根，如果想另外购买就需要花1300日元了。线长1米，一端是标准USB接口，另一端则是特别的PSV数据接口。

长时间续航利器——移动电源

名称	ポータブルチャージャー
型号	PCH-ZPC1 J
发售日	预定2012年春
官方售价	未定

这是由索尼官方推出的PSV移动电源，由于PSV采用的内置电池结构，无法更换电池，移动电源无疑能够极大地保证PSV的续航能力，这款移动电源重约145克，尺寸为“70.0mm×67.0mm×22mm”，容量为5000mAh，PSV电池容量为2210mAh，理论上可以为PSV充两次电，不过官方给出的说法是“增加1.5倍的续航时间”，看来对于续航时间比较谨慎。该周边在日本地区目前还未公布售价以及具体发售日期，不过美版已经公布相关信息，售价49.99美元（约合人民币315元），预定4月1日发售，感兴趣的玩家可以关注。

有车一族的福音——车载电源适配器

名称	カーアダプター
型号	PCH-ZCA1 J
发售日	预定2012年春
官方售价	未定

这是专门为有车人士准备的车载电源适配器，外形尺寸为“102.0mm×41.0mm×25mm”，输入电压为12/24V，输出为5V/1.5A，重量为45克。插在车上的电源口后，再连接USB数据线后可以用来为PSV充电，由于输出口采用的是标准的USB接口，也可以为其他USB设备充电。日版暂未公布售价和发售日，美版预定2月15日发售，售价为14.99美元（约合人民币95元）。

多用途的便利周边——支架

名称	クレードル
型号	PCH-ZCL1 J
发售日	2011年12月17日
官方售价	2800日元

PSV有着5英寸的高素质屏幕，用来欣赏影音无疑非常合适，利用这款支架你就可以将PSV立在桌子上来欣赏了。这是一款多用途的PSV专用支架，除了有支撑作用，支架底部还带有数据端口，可以为PSV充电或者连接PC/PS3传输数据。在支架的背部有着数据端口，用来连接USB数据线，此外还有一个音频输出孔，连接外部音箱后就可将PSV的声音输出到外部，以获得更佳的视听效果。支架采用塑料材质，重量不过50克，有需要的玩家可以考虑入手一个哦。

专为PSV设计的耳机——入耳耳塞

名称	インナーイヤーヘッドセット
型号	PCH-ZHS1 J
发售日	2011年12月17日
官方售价	2800日元

耳塞	
类型	入耳型
驱动单元直径	10mm
灵敏度	100dB±4dB
频率	20-20000Hz
阻尼	16Ω±15%
麦克	
形式	电容式
指向特性	全指向性
开路电压	-42dB（0sB=1V/Pa）
耳机线	
线长	1.2米
类型	Y型
输入栓	φ3.5mm 4金属极点
重量	15g（含线）

PSV采用标准3.5mm的耳机插孔，市面上的绝大部分耳机我们都可以直接插上使用，不过由官方推出的这款耳塞专门针对PSV的音频特性来设计，采用10mm驱动单元，可以更好地发挥PSV的音质特色，让玩家在游戏、音乐、动画中获得更好享受。该耳塞采用入耳式设计，线控上带有麦克风，与朋友进行语音聊天或使用Skype电话都不在话下。

保护屏幕必不可少——屏幕贴膜

名称	保护フィルム
型号	PCH-ZPF1 J
发售日	2011年12月17日
官方售价	800日元

相信很多玩家买来掌机的第一件事就是给屏幕贴上保护膜，为了不让PSV的5英寸大屏幕受到伤害，屏幕保护膜自然是必需品，官方推出的这款保护膜具备防指纹功能，同时也有着高透光度，贴上后能有效地保护屏幕，同时也不会影响视觉效果。值得一提的是，这款贴膜提供了△、○、×、□按键的位置作镂空参照，在贴的时候可以对着按键孔贴下，这样就不容易贴歪。

给PSV全方位的保护——保护壳

这款保护壳外层采用皮革一样的材质，里层为软绒布，充分保护PSV，保护壳背部还隐藏有一个小支架，可以将PSV立起来。考虑到游戏时要使用PSV的背触控板，该保护壳有一项特别的设计，就是可以安装在PSV上，将两个卡扣插进PSV的挂机绳孔便完成安装，然后玩的时候可以将保护壳吊在主机下方，不影响背部触摸板操作，虽然设计很巧妙，但吊着这么一个大家伙打游戏终归是有点不太方便。

名称	ケース
型号	PCHJ-15003
发售日	2011年12月17日
官方售价	1800日元

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

简单实用的保护——软包

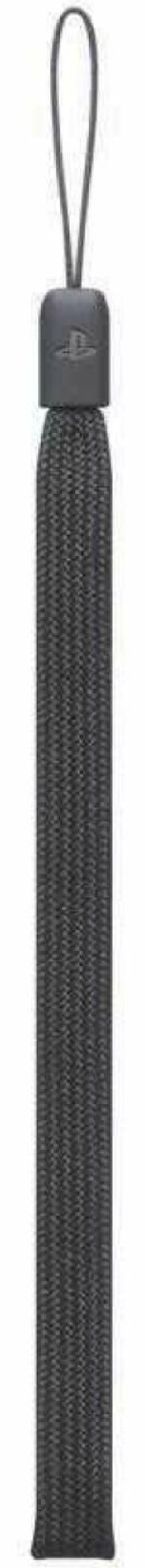
名称	ポーチ
型号	PCHJ–15004
发售日	2011年12月17日
官方售价	1500日元

这是一款简单实用的PSV软包，没有其他多余的功能，将PSV放入其中便能达到保护作用，软包有一定的厚度和柔软性，具备一定的抗压抗摔性。老玩家应该记得PSP-1000最初发售时便有一款类似的软包作为“豪华版”的标准配置，这款软包形状和材质都与之类似，不过这次开口采用斜向开口，一方面能防止PSV意外滑出，另一方面也是照顾到插耳机的需要，因为下端开口接近中部，PSV可以插上耳机再放入软包中，适合喜欢听音乐的玩家。

外出旅行不用愁——旅行收纳包套装

名称	トラベルポーチ
型号	PCHJ–15005
发售日	2011年12月17日
官方售价	2300日元

长时间外出旅行的话，这款旅行收纳包套装便能发挥大作用，套装包含一个旅行收纳包、一根挂机绳和一张擦屏布。而收纳包非常厚实，不仅可以装下一台PSV，还可以把AC电源、耳机、游戏卡等通通装下，绝对给力。收纳包内部也设置了对应的口袋用来放置不同周边，不会显得杂乱。



三款颜色随你挑——拉链软包

名称	キャリングポーチ ブラック	キャリングポーチ ホワイト	キャリングポーチ ブルー
型号	PCHJ—15006	PCHJ—15007	PCHJ—15008
发售日	2011年12月17日	2011年12月17日	2011年12月17日
官方售价	1800日元	1800日元	1800日元

这款PSV拉链软包的一大卖点就是有黑、白、蓝三种不同颜色的款式，对于颜色有偏好的玩家可以从中挑选自己喜欢的款式了。该拉链软包相比旅行收纳包要轻薄一些，可以很贴合地装下PSV，同时也可以装下耳机、游戏卡等小周边。

凸显高档味道——皮革保护套

名称	本革ケース&ストラップ ブラック	本革ケース&ストラップ ホワイト
型号	PCHJ—15009	PCHJ—15010
发售日	2011年12月17日	2011年12月17日
官方售价	4000日元	4000日元

采用皮革材质来制作的PSV保护套，整体看起来比较高档，价格相应地也更贵一些，有黑、白两种款式，设计简约大方，实现简单直接的保护功能。随保护套还附带了一根挂机绳，同样是皮革材质。

花哨的合作商品——BEAMSdesign保护包套装

名称	BEAMSdesign ポーチ クロス&ストラップセット ダークグレー	BEAMSdesign ポーチ クロス&ストラップセット インパクトブルー	BEAMSdesign ポーチ クロス&ストラップセット レッド&ダークブルー
型号	PCHJ—15011	PCHJ—15012	PCHJ—15013
发售日	预定2012年3月22日	预定2012年3月22日	预定2012年3月22日
官方售价	2800日元	2800日元	2800日元

这是索尼与日本著名概念专营店BEAMS合作推出的周边产品，套装包含一个保护包、一根挂机绳和一张擦屏布，因为产品打上了“BEAMSdesign”的标签，所以图案设计突出了BEAMS品牌的特色，共有3种不同图案和颜色的款式。其中，保护包正面有一个小口袋用来装耳机、游戏卡等小东西，背面还有腰带扣设计以方便携带，该周边预定3月22日推出。

一起迈入次世代
——PSV购买完整攻略

弹指一挥间，索尼的掌机已经从七年前的初出茅庐变成了现在的独当一面，PSP所经历的一切为如今的PSV打下了坚实的基础。26款首发游戏，14款配备周边，PSV的首发诚意十足。在亚洲游戏展上，多少玩家都曾因为港版PSV的首发而亲临现场。好在，在经历了圣诞的疯狂和春节的热卖之后，PSV已经进入了主机发售后的第一个平稳期，2000元出头的价格可以让大部分玩家欣然接受。当然，对不少玩家来说，2000元也并非是一个小数目，所以在出手之前，我们还是有理由做足功课的。下面的这篇导购我们将从PSV的价格近况切入，然后阐述购机中的一些注意事项和网购要点，希望能对准备入手PSV的玩家起到一些帮助作用。现在让我们开始PSV的导购教学吧。

▲少年，来试试真正的次世代掌机吧。

一.主机篇

近期价格走向

购买主机，价格是我们首要考虑的因素。PSV的官方售价基本可以说国内市场价格的底线，所以在最开始我们需要先来了解一下已经发售三个版本中，日版和港版PSV的官方定价。

・日版PSV：Wi-Fi版定价24980日元（折合人民币约2038元），3G/Wi-Fi版（下文简称为“3G版”）定价29980日元（折合人民币约2446元）。

・港版PSV：Wi-Fi版定价2280港币（折合人民币约1850元），3G版定价2780港币（折合人民币约2256元）。

这其中，因为日版的3G版有基带锁，在国内并不能正常的使用3G功能（插入中国联通3G SIM卡无法识别），所以大部分的电玩店是没有日版的3G版出售的。想要3G版本的话只能选择港版，目前的售价在2380元左右，比官方定价要贵100多元。而单独的Wi-Fi版就有日版和港版两种选择了。从官方定价上看，港版主机应该要比日版的便宜一些，但市场上的情况却并非如此。现在港版Wi-Fi版主机的售价在2300元左右，而日版Wi-Fi版的售价大概只有2050元左右，港版要比日版更贵一些。很多玩家可能无法理解，香港比日本要近，官方定价也要便宜，最后怎么变得更贵了呢？其实如果你要了解这两年的iPhone手机市场，就不难理解这个问题了。港版主机的售价之所以更高是因为货源稀少，但需求量更大。而且这个现状无法改变的话，港版主机和日版主机的价格关系肯定还会继续这样保持下去。当然，因为现在PSV的价格已经基本平稳，所以即便港版主机的略贵一些应该也并不影响到大家的购买。至于今后的主机价格走势，因为现在已经探底，所以恐怕也不会有太大的变化了。

▲PSV港版的3G版包装上没有红色的NTT Docomo标识，表示主机是无锁的。

区域版本选择

在买主机之前，恐怕还会有不少玩家会为一个老问题而纠结：到底是买日版好还是港版好，抑或是等一下即将要发售的美版？其实关心这个问题的玩家都是对主机质量比较挑剔的玩家，不过主机版本实际上仅仅是索尼用来区分发售区域的一个编号，家用机方面主机版本会对应不同的游戏分区，而掌机因为要随身携带，所以索尼并未对游戏分区进行限制，因此主机版本仅剩下一些象征意义，主机的质量在本质上是没有太大差别的，所以刨除掉价格因素，主机版本是可以任意选择的。不过，可能有的玩家还是不放心，而且会搬出国内流传已久的一个说法来质问，日本的产品，不是说一级品出欧美，二级留国内（日本），三级出到东南亚么？事实是否如此，我们无法给出准确

▲价格最便宜的美版PSV已经登上亚马逊的货架，只等月底正式发售。

的答案。但有一点可以确定，由于各国的质量控制的标准有所差异，所以尽管PSV主机都是在大陆代工制造的，而且在生产的时候也没有刻意的去区分等级，但在产品出厂的时候确实还是要根据各国的质量检测标准进行筛选的。在各国当中，以欧美的检测标准最为严格，而中国以及其他东南亚国家的检测就较为宽松一些，但这并不是说主机就是按生产质量进行划分的，这种划分仅仅是针对个别产品，在尚未达到欧美标准范围但又在东南亚标准范围之内时，才会将其单独的包装成日版或港版出厂。这基本属于个例情况，并不是说港版或日版全是不符合欧美质量标准的主机。至于现在检测标准是什么，目前业内比较准确的说法是屏幕的坏点数量：

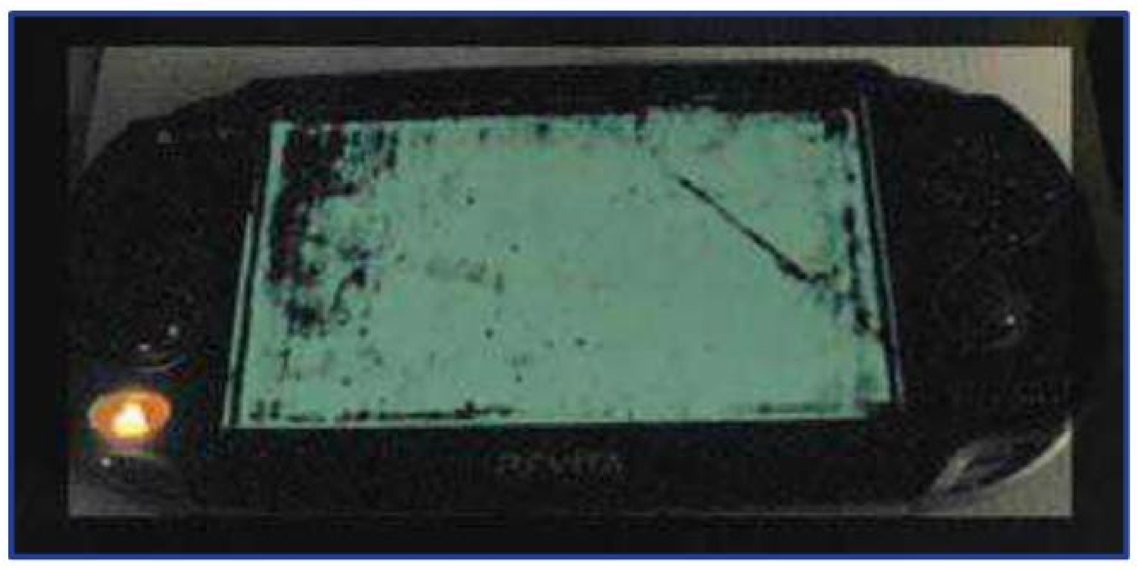
- 美国标准：1个坏点以下为A级合格；
- 日本标准：3个坏点以下为A级合格；
- 韩国标准：5个坏点以下为A级合格；
- 中国内地&香港：0个坏点以下为AA级合格，3个坏点以下为A级合格；
- 中国台湾标准:8个坏点以下为A级合格。

由此可见，当某台PSV的屏幕亮点大于等于2个的时候，这台主机就会被自动筛检到日本或者香港等地区版本进行包装出厂，而不会被作为美版出货。这样一来，美版及欧版主机出现坏点的概率确实要比港版和台版低一些，但这只是理论情况，购买主机时你是必须实际检测的，所以你不能说一个坏点都没有的港版主机会比有一个坏点的美版主机质量好。主机版本的优劣，玩家做到心理有数就好，真正的选择权还是在你自己手中。

另外现在发售的港日台三个版本的主机全都是×键用来取消，○键用来确定，这是亚洲区域主机的通用设定。如果玩家在PSP时代使用的是美版主机，并习惯○键用来取消，×键用来确定的操作，又不想改掉以前的习惯，那么你现在可以等待2012年2月22日上市的美版主机，美版主机Wi-Fi版的定价是249.99美元（折合人民币约1574元），3G版的定价是299.99美元（折合人民币约1889元），要比港版、日版低上很多，不过因为运费的关系，所以发售后的实际价格肯定还要高一些，但最后肯定是要比港版和日版便宜一些的，资金不充足的玩家也可以专心等待美版PSV的上市。

挑选主机屏幕

既然上面已经提到了屏幕坏点问题，下面的就来说说如何挑选PSV的屏幕吧。本来在技术工艺上，OLED屏幕属于自发光固体，应该是没有坏点和残影说法的，但很多东西理论是一方面，实际却又是另一方面，从使用OLED屏幕的手机、显示器到现在的PSV，最后都已经证明了OLED屏幕本身还是有坏点存在的，但要说购机时如何在PSV上第一时间排查出坏点，现在还没有特别有效的方法，因为PSV的屏幕过于细腻，PPI较高，单凭肉眼是很难一次性看清的，惟一一个比较好的方法只是在购买PSV时候尝试调换不同的壁纸来用眼睛检查一遍，检查时要注意由屏幕边缘向中间逐层扫视，这样的抓出坏点效率比较高，PSV更换壁纸的方法是长按屏幕再点击右下角的壁纸图标进行操作。其实除了少有的坏点问题之外，OLED屏幕更需要检查的应该是色块问题，也就是普通玩家口中的黑斑、光斑、尿屏。OLED屏幕的色块表现是在全黑情况下有白色亮块产生。很多玩家对此的解释是OLED屏幕在变黑后有一部分像素点并没能完全熄灭，所以才导致的这个问题，其实不然。色块的产生主要和屏幕材质的有关，OLED本身只是一层有机半导体薄膜，属于软性材质，但实际应用到产品上时肯定不能只用这一层有机半导体薄膜，它需要有其他的材料附着形成硬屏，但工艺上的问题使得OLED无法100%和附着材质黏合，而未黏合的部分就是色块产生的位置了，不过色块也只有在屏幕全黑的情况才会发现，平时是没有多大影响的。究其根本来说，色块应当是属于屏幕本身的“缺陷”，可以断定目前98%以上的OLED屏幕都有色块问题，不过因为色块有大有小，所以我们在挑选PSV的屏幕时，还是需要观察这个的，找一块色块较少的PSV屏幕为最好。注意请不要相信商家所说的黑斑、色块是因为屏幕的黏合胶水没干而产生的短期问题，以后只要胶水干了色块就会逐渐缩小甚至消失。因为从其他有色块的手机使用情况来看，色块并不会随着时间的推移而逐渐缩小甚至消失，它是一直存在的，所以挑选主机时我们需要避免有大面积色块的屏幕。检查色块的方法比较简单，在光线阴暗的环境中，让PSV停留在全黑画面，这时的



▲谁也不想夜里游戏看到PSV这样的花画面。

白色亮块越少越好。最后买完主机，也要注意一点，OLED屏幕和等离子屏幕一样，长时间停留在一个画面会有烧屏现象，也就是之前的显示画面会永久留下烙印，所以切忌不要让PSV长时间显示一个游戏的画面或者图片，主机不用时请及时关闭屏幕。

▲OLED长时间停留在一个画面会导致烧屏留下烙印，一定要注意。

关于三码合一

在以往的PSP导购中，往往都会提到三码合一这个话题，即检查主机上的机身序列号和包装上的序列号还有电池舱内的序列号是否一致，如果不一致就有可能是被翻新过的主机。但到了现在，因为PSV主机的电池是不可拆卸的，所以PSV并没有电池舱内的序列号一说。PSV现在的三码合一指的是机身序列号、包装序列号和保修卡上的序列号是否一致，如果不同，那这台PSV就是非三码合一的主机，但非三码合一在PSV发售不久的这个阶段并不能说明什么问题，因为市场上目前是根本没有翻新机的，三码不对应仅能表示主机和包装盒在通过海关时是分开运输的，到了国内在进行二次组装包装而已，并不能说主机本身存在问题。一般来说，现在购买PSV，三码合一并非强制性的要求，你在买主机前可以询问一下主机是否三码合一，如果非三码合一的机器可以进行适当的砍价，如果是三码合一的机器，那么就做好检查。从主机今后流通的角度上说，三码合一的机器出手的概率要高一些，价格也能略贵一点点，除此之外就没有其他用途了。目前PSV机身序列号的格式均为AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-PCH1X0X，前三段为2+8+7，总计17位，每台机器号码均惟一。最后一段的PCH1X0X，第二位数字表示主机类型，第四位数字表示主机的发售地区，具体情况如下：

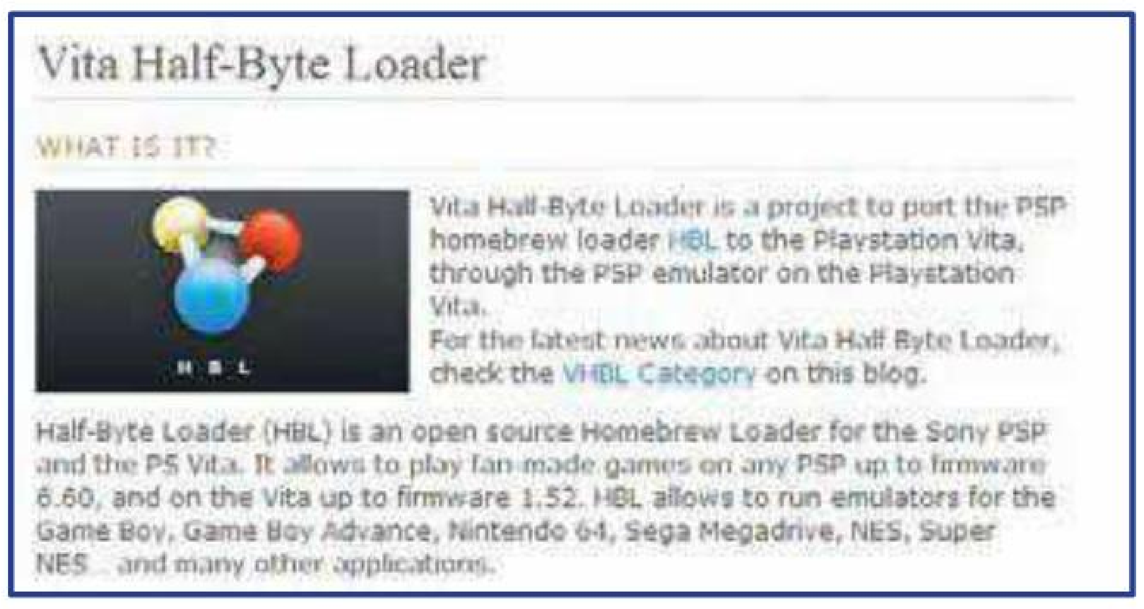
- 0——日本，PCH-1000（Wi-Fi版）；PCH-1100（3G版）
- 6——香港地区（以及新加坡），PCH-1006（Wi-Fi版）；PCH-1106（3G版）
- 7——台湾地区，PCH-1007（Wi-Fi版）；PCH-1109（3G）

▲PSV的序列号格式和PSP一样，可以用来鉴别机器的发售地区。

除此之外，同捆游戏的PSV主机和普通版主机最后一段的编号是有所不同的，同捆版的主机最后一段编号均为PCHAS1X0XX格式，其中第二位和第四位数字依然是表示主机类型和发售地区的，最后一位X是表示主机的同捆游戏，A为《未知海域 黄金深渊》、B为《真·三国无双 NEXT》、C为《究极漫画英雄对Capcom3》，以《未知海域 黄金深渊》举例，其3G版的编号应该为PCHAS-1106A。

关于破解

对于国内游戏玩家，主机能不能被破解这个话题永远是不能回避的，虽然这并不是一个正大光明的问题。从目前知名玩家Wololo的研究情况来看，PSV在短期内被破解的可能性是很低的。一方面现在的破解还仅停留在PSP模拟器层面，Wololo只通过PSP游戏上的一个漏洞获得了较低的用户权限来加载HBL程序，这种权限是无法运行PSP镜像的。而另一方面，即便是PSP模拟器被HBL完全攻克，获得了核心权限，它也不能保证PSV主机就被破解。因为在PSV系统中，PSP模拟器只是一个沙盘般的程序，如果想要获得PSV的内部信息，除了必须在PSP模拟器上获得核心权限之外，还需要在这个模拟器内找其他的漏洞来脱离这个沙盘，否则破解是永远无法触及PSV本身的。所以在这种情况下，我们可以预见，PSV的破解将会十分困难，可能发售后的两三年内也很难攻克。现在购买PSV的话，还是应当摆正的心态，做好当一个正版玩家的准备才行。


Vita Half-Byte Loader

WHAT IS IT?

Vita Half-Byte Loader is a project to port the PSP homebrew loader HBL to the Playstation Vita, through the PSP emulator on the Playstation Vita.
For the latest news about Vita Half Byte Loader, check the VHBL Category on this blog.

Half-Byte Loader (HBL) is an open source Homebrew Loader for the Sony PSP and the PS Vita. It allows to play fan-made games on any PSP up to firmware 6.60, and on the Vita up to firmware 1.52. HBL allows to run emulators for the Game Boy, Game Boy Advance, Nintendo 64, Sega Megadrive, NES, Super NES... and many other applications.

▲PSV上的HBL程序被命名成VHBL，作者表示会在PSV全球全面上市后发布，VHBL可运行一些模拟器。

二.配件篇

主机原机配件

在非同捆游戏的PSV主机里，港日台地区的主机无论是Wi-Fi版还是3G，其包装内都会包含PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套和说明书若干，美版和欧版主机则会在此基础上多出6张AR游戏卡片。另外，美版首发中还会有一款限期供应的3G Launch Bundle版，售价同样为299.99美元，里面除了以上配件之外还会包括一张AT&T运营商的预付费SIM卡、8GB容量的PSV专用记忆卡和价值55美元的PSN点卡，为所有版本首发里最值的一款，但国内玩家想要以原价买到恐怕就是妄想了。

在同捆游戏的港日台版PSV主机里，除了基本的PSV主机、USB数据线、电源及电源线和说明书以外还额外搭配了一张4GB容量的PSV专用记忆卡和PSV配件套装一份。PSV配件套装里，包括PSV保护壳一个、主机屏幕贴膜一枚、PSV游戏专用卡盒一个、手绳一个和擦布一块。同捆游戏的港版3G里还会有一张价值50港币的预付款SIM卡，其运营商为one2free，内含300MB流量，但仅能在香港境内使用。另外，美版PSV同样有同捆游戏版，不过需要在2月22日之前的一周内预定才可以买到，用国内的话说就是预购版，其价格为349.99美元，包装里包括PSV主机、USB数据线、电源及电源线、4GB记忆卡、说明书和《Little Deviants》游戏一张，相信国内市场同样很难以原价买到。

记忆卡的选择

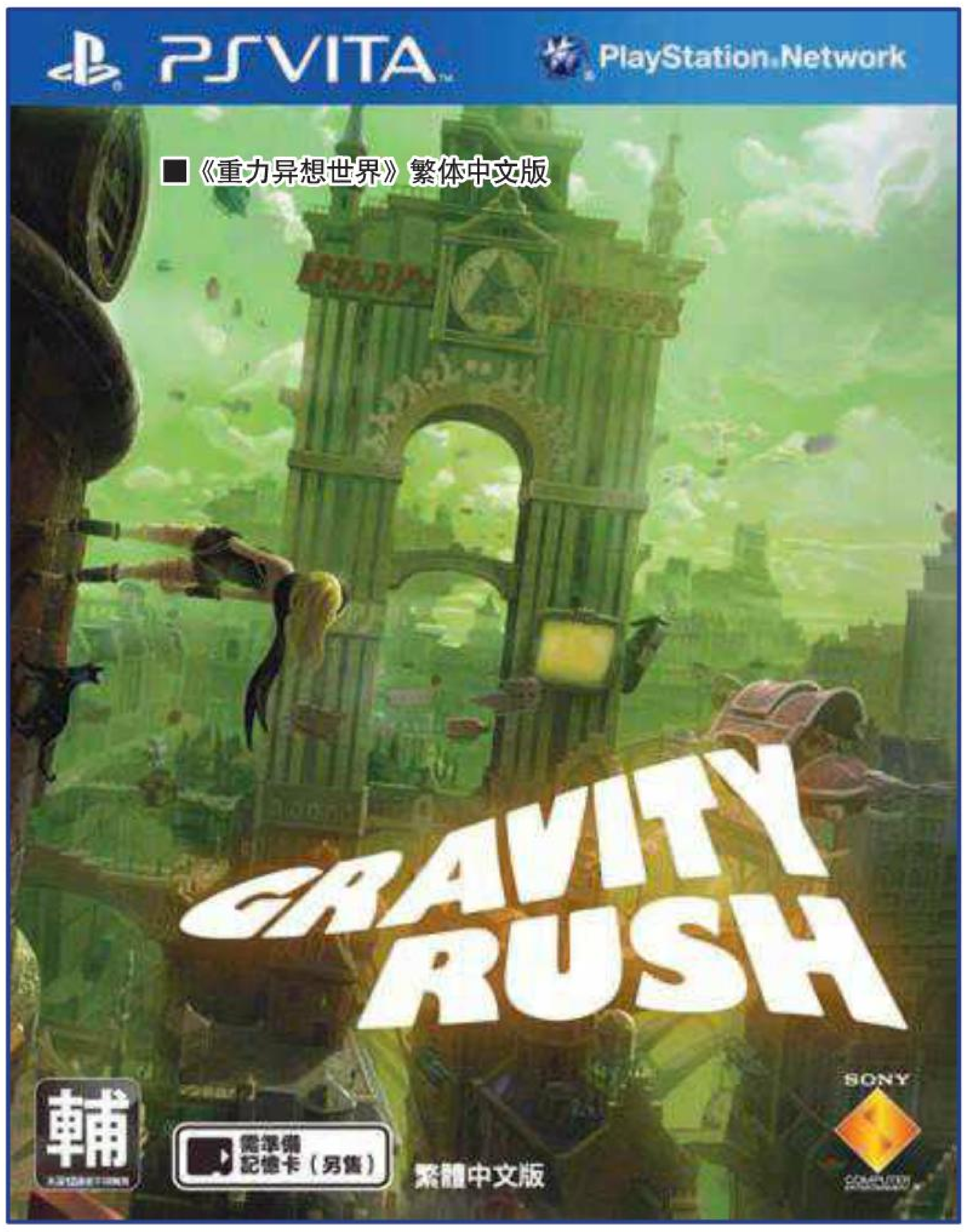
从泛用的记忆棒到专用的记忆卡，索尼的掌机依然无法摆脱存储卡的束缚。不过因为这次的记忆卡是PSV独有，所以现在国内市场上也并没有PSV的组装记忆卡可以选择，想要购买记忆卡的话目前只有索尼的官方产品，当然这样的好处是质量上不会出现问题，不像PSP的组装记忆棒在用过半年之后就有可能直接烧毁芯片了。对于PSV记忆卡容量的选择，目前主要分两种方向。一种是以实体版游戏玩家，玩PSV游戏大多购买正版卡带，平时记忆卡的主要用途只有存档和下载DLC，这种玩家推荐购买4GB容量的记忆卡，因为除去存去DLC之外，恐怕你不会再用记忆卡装一些其他文件了。虽然说现在的PSV也支持影音媒体播放，但索尼为了反破解，在影音传输上做了不小的限制，电脑无法直接识别到PSV记忆卡，你必须安装PlayStation内容管理助手才可以，而以现在智能手机的流行程度，我相信一般人也很少会选择用PSV听歌看电影了，因此4GB容量的记忆卡已经足够用了。另外要说一点，索尼因为要延长PSV的续航时间，所以在音效方面和PSP一样做出了很大妥协，播放音乐时推力几乎可以忽略不计，音乐风格很薄，细节也较小，所以用相对昂贵的记忆卡和PSV听歌真不如买个容量更大的microSD卡插在手机上听歌。另外一种是做PSN下载游戏玩家，从PSN下载完整的游戏到记忆卡上，这样既廉价又方便。但因为PSV游戏的容量都不小，所以4GB大小的记忆卡肯定是不够用的，这类玩家必须8GB记忆卡起步，有条件的可以再多花点买16GB的，至于32GB，因为目前的价格实在离谱，所以即便你是下载游戏玩家也绝不推荐，实际上在PSV初期，游戏容量也并不会太大，所以8GB在现阶段其实已经够用，32GB就是画蛇添足了。此外，有多个PSN账号的玩家，想要在PSV上使用不同的PSN账号，可以考虑多准备一张记忆卡，这样也更方便一些。

▲PSV主机的标配物品。

▲四种不同容量的记忆卡最好根据需求选择。

游戏选购建议

游戏选购这个章节并不是推荐现在购买哪个PSV游戏最好，而是想要简单的分析一下购买实体游戏和下载游戏到底哪个更合算一些。首先是实体游戏，这是大部分玩家会选择的游戏方式，实体游戏的好处不言而喻，可以收藏，可以出售。但价格要比PSN下载游戏略贵，两者之间大概有在40～100元的差价。不过刚才也提到了，实体游戏的一大优势是可以出售，如果你玩腻了这个游戏，那么你可以按照当前市场该游戏全新售价的50～80%再卖给其他玩家，甚至是和其他玩家直接交换二手游戏。而下载游戏就不同了，下载的游戏除非把PSN账



▲港版游戏的价格有着绝对的优势。

号出售，否则肯定无法再次流通，这样相比，实体游戏的最终成本是要比下载游戏低一些。当然下载游戏也有本身的优势，即两人合购，每个人花一半的钱即可玩到自己想玩的游戏，不过现在因为PSN需要绑定PSV主机，所以合购的两个必须在自己的主机上使用同一个PSN账号，然后共享奖杯，共享好友才行，而之后的每次合购也只能这两个人合购，这是PSV时代合购最麻烦的地方，所以除非两个人是枕边密友，否则PSV合购还是不如购买实体游戏更超值的。另外，还要说一句，虽然现在在实体游戏里《未知海域 黄金深渊》是最热门的，但以现在人手一张的程度，要是保值购买还是《真・三国无双 NEXT》更合适，物以稀为贵的道理大家肯定懂的。当然像《未知海域 黄金深渊》这样有港版繁体中文的游戏，游戏售价是要比《真・三国无双 NEXT》便宜的，实际上所有港版游戏的价格都不高，一般300元以内都能买到，而日版则要350～450元才行，这么算来实体游戏玩家要是以港版游戏为主，开销也并不算太大的，而且今后还可以继续流通，优势已经显而易见了。

▲实体游戏在经济上要更为划算一些。

三.网购篇

网络购买途径

除了在实体店购买PSV之外，我们还有另外一个购买PSV的途径，那就是网购。实际上，这可能也是很多二三线城市玩家目前惟一可以买到PSV的方法。而选择网购，无疑就多了一些风险，除非你是在京东、当当这样的大型B2C商城选购，但众所周知PSV是没有行货的，所以京东、当当这样的B2C商城是不出售PSV的，那么网购的渠道实际上也只有淘宝一条了。在淘宝上，因为任何人都可以开店，门槛低，所以鱼龙混杂，购机的风险不低，不过其实只要你能选择好的淘宝店，这种风险几乎也是没有的，所以在最后的这个篇落，我们就来讲解一下如何在淘宝上购买PSV吧。先从最基础的选店开始。

淘宝选店5要素

为了能更直观的帮助玩家选好淘宝店，我们这里列举5个要素，来详细的说明如何判断一家淘宝店铺的好坏。

要素1：官方认证。

打开淘宝网页，输入PSV进行搜索之后，你会看到出现形形色色的店铺和报价，除了价格上的直观因素之外，你还需要注意每家店铺的最后一栏的官方认证都有哪些。比较常见的有消费者保障、七天退换、正品保障、30天维修、24小时发货这些，对于我们购买PSV

▲不同的官方认证代表了店铺不同的水准。

来说，除了必备的消费者保障之外，七天退换和30天维修是最好要具有的。这两个官方认证一方面能表示店铺规模确实很大，另一方面也能让你在主机出现问题需要退换时有投诉的途径。因为凡是带有七天退换的商家，如果机器在正常合理的退货范围内，商家不予退货，你是可以投诉到淘宝官方请求官方介入的，而如果没有这些认证，那么你必须要在旺旺上和商家有提前的协议，否则退还可能是个不小的难题。

要素2：信誉度

点开商品的网页，在浏览器最上面靠左一些位置，你可以看到出售此商品的店铺信誉度。从心到钻到蓝皇冠到金皇冠，分为了若干个不同的等级，淘宝的信誉度直接代表了这家店铺的商品交易数量，但需要注意的是，信誉度实际已经是淘宝里面最虚假的一个指标了，在交易数量完全可以刷出来的现在，蓝皇冠已经遍地都是，所以对于信誉度，我们惟一能获取到比较有用的线索是实体宝贝和虚拟宝贝比例，凡是信誉度较高，但包含虚拟宝贝百分比的商家就不要选择，因为这家店铺的信誉度前期是靠充值卡或者其他虚拟产品刷出来的，并不能代表真实的信誉度。当然现在刷信誉无论是实体交易还是虚拟交易都是可以刷的，但是一家卖实体游戏机的出现虚拟宝贝百分比肯定是不可信的。关于信誉度的详细记录，你还可以点击信誉度在店铺资料的详细界面里看到卖家历史信用构成，这对你对这家店铺的历史能有更深刻的了解，如果期间不断的更换经营种类，那么100%实体宝贝交易和超高的信誉度也是缺乏可信性的。

要素3：好评率

把鼠标停在最上面的信誉度栏上你可以在店铺信息里看到好评率的比率。这是淘宝店铺口碑最原始的评价方法，但确实也是最有用的。一般在信誉度很高且好评率是100%的情况下，在这家店铺购买PSV就不会有太大问题了，如果说店铺信誉度很高，已经达到了几个

▲实体宝贝交易数量和虚拟宝贝交易数量的比例很重要。

▲商家的主营比例很少是100%，但肯定不能低于80%。

皇冠，但好评率维持在99%，虽然看起来也是非常美妙的，但实际中差评率是很惊人的，以三皇冠99%好评率的店铺举例，三皇冠要求的交易量是50001–100000，取最小数值50001乘以差评率1%（100%–99%），其结果是500个中差评，如果这家店铺开业3年，一共经历365×3=1095天的话，那么几乎每两天就会有一个玩家给上中差评，这样的几率是非常高了，所以好评率对于挑选店铺来说是至关重要的。当然，以现在网店之间的竞争和个别网民的素质，想要好评率是100%的店铺也是很难的，通常来说，比例保持在99.5%以上就可以了，然后你可以点击信誉度，打开店铺资料的详细界

	好评	中评	差评
总数	7676	0	0
3C数码	7666	0	0
非主营行业	10	0	0

▲到店铺资料的详细界面看卖家信用评价展示是非常重要的。

面，看看中差评的具体数量和内容，到底是因为什么给中差评的，这样也好对店铺有个更详细的了解。

要素4：店铺动态评分

这是继好评率后对淘宝店铺的又一大评判标准，店铺动态评分一共分为三项，分别是宝贝与描述相符、卖家的服务态度、卖家的发货速度这三种。其中第一项至关重要，因为淘宝在动态评分后面会有一个非常直观的评价：比同行业平均水准高/低。如果是第一项是低，那么坚决不要在这家店铺购买，因为他可能许诺你很多赠品，但你实际收到之后却发现一个也没有，这种宝贝与描述都不相符的卖家是千万不能信的。至于后两者，一个是代表卖家的服务态度，这点当然越高越好，发货速度因为很多玩家会以到货速度作为评判，这实际上就把快递的一部分责任推给卖家了，所以这项并不具有绝对的参考性，但如果太低了，那还是算了吧，说不定在你付完款到拿到主机的这段时间内，PSV的第二代都已经发布了……

▲店铺动态评分可以让你对店铺的实际情况一目了然。

要素5：店铺30天内服务情况

除去以上几点，在店铺资料详细界面里的店铺30天内服务情况你也要看一下，这里会列举平均退款速度、近30天退款率、近30天投诉率和近30天处罚率这几项。有投诉和处罚的不用看了，虽然有些话说出来带有歧视的意思，但对于一家算是有前科的店铺来说，可信度还是很低的。近30天退款率和平均退款速度可以做一个参考，因为有的产品会有没货的情况，尤其在春节过后，这种情况还是很普遍的，只要退款速度够快就行了。同样这里也有行业均值进行参考，你可以和该店铺的数值进行一下对比。现在，使用完这五个要素筛选之后，能留下的店铺都能算是淘宝里精英了，一般来说，出问题的几率是小之又小了。

▲尽量不要从30天被处罚过的店铺里购物。

进行合理的交流

在淘宝购物，肯定不能看好了店铺就直接下手购买，在付款之前，你必须和商家进行一番简单的交流。不过一般商家都比较忙，所以交流的问题也不能太没有营养，网上购物主要问清一下这几个问题就好。

1.我要购买的港/日版主机有货么?

2.主机是三码合一的么?

3.什么时候可以发货，用什么快递发货，是否包邮，邮费是多少?

4.主机出现问题后可以退么?

5.保修期多久，在保修期内出现问题邮费由谁支付?

6.搭配上其他游戏或配件是否有优惠，可以便宜多少钱?

这里面第4个问题可能是最容易出现争执的，如果可以退，你一定要和商家确认好退货的条件，更需要注意的是，在退货前必须要在旺旺上和店主进行联系，将发货单号等信息提供给他，以留下证据，否则在你已经从支付宝确认收获的情况下，没有证据想让店主直接退你钱那是不可能的。对于第5个问题，可以更加细化到问维修时用不用付所谓的手工费，通常情况下是肯定没有手工费的，否则又怎么能叫保修呢。基本上，充足的了解这些问题之后，你就可以放心的购买PSV了，之后等待收货，花一两天实际使用检查有无问题，最后确认收货，开始你和PSV的甜蜜之旅吧。

▲开启你新的游戏旅程吧。

四.实体店购机套餐推荐

SV购机推荐套餐		
产品	品牌/型号	价格
主机	PSV主机（港版，Wi-Fi）	2280元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	268元
贴膜	PSV专用Hori高清贴膜	40元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		2608元
备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、电源及电源线一套。		

主机及主要周边参考价格	
PSV主机（日版，Wi-Fi）	2050元
PSV主机（港版，Wi-Fi）	2280元
PSV主机（港版，3G）	2380元
PSV主机（港版，3G）《未知海域 黄金深渊》同捆版	3080元
PSV专用Hori高清贴膜	40元
PSV组装软包	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	148元
8GB索尼原装PSV记忆卡	268元
16GB索尼原装PSV记忆卡	428元
32GB索尼原装PSV记忆卡	708元

本文价格更新截止至2012年2月10日，各地行情不一，仅供参考。

独家专访SCEH董事项明生

——与您分享PSV港版发售的点点滴滴

本次PSV的发售，对于我们国内玩家来说，最高兴的莫过于价格更为实惠的港版，与日版的首发日期相比仅仅相差一周。虽然我们不知道PSV有没有可能在内地上市，但港版发售之迅速也是国内玩家所喜闻乐见的，而这一切幕后功臣就是SCE香港分部（SCEH）的团队成员们。业界文章我们看得不少，但由发行商为我们亲自解答问题却并不多，而在本篇文章中，我们有幸联系到香港SCEH董事兼总经理项明生先生，细述港版PSV发售前后的点点滴滴，同时也为玩家们解答有关PSV的种种问题。

文 酷洛洛　美编 Juxi

人物介绍

项明生

James Hong

香港旅游专栏作家，于1998年加入Sony，现职SCEH董事兼总经理，也是SCEH首位华人董事。

出身四川，16岁到香港，毕业于香港大学文学院，香港中文大学工商管理学院。曾获2009年第二届数码娱乐风云人物。创办亚洲高清协会，现为香港政府创意香港评审委员会成员、香港管理专业协会专业经理及香港广告客户协会执委会成员等。于2009年出资推出自己的旅游散文集《足足五千年》，记录他从2004年开始游历18个国家的旅游佚事，并将全部收益捐赠慈善团体，2010年推出同名电子书，连续13天位居苹果APP Store电子书销量榜冠军。

——其实有许多国内玩家尽管买的是港版的PS系主机，但其实自己并不了解SCEH，这里可否请项先生介绍一下SCEH的主要工作内容呢？

项： SCEH主要负责游戏主机及游戏软件的宣传及销售，由家用机PS3、新推出的掌机PSV以至PSP等。游戏方面主要负责SCE本社推出的游戏的宣传及销售安排，例如《未知海域》系列、《战神》系列等，以及部分第三厂方推出的游戏，例如即将于3月推出的《街头霸王对铁拳》也由SCEH负责。除香港区外，新加坡、马来西亚、印尼、泰国、菲律宾等东南亚地区的宣传等工作也由SCEH负责，台湾及韩国则分别由SCET及SCEK的同事负责。宣传方面，最常见为安排传媒试玩活动、邀请游戏制作人来港及一系列商业活动等。

▼在2011年的AGS亚洲游戏展也是PSV港版的首发地点之一，在购买队伍前项明生为首发玩家们打气。

◀Xperia PLAY

◀Tablet S

——首发与日版间隔这么近，相信SCEH在这方面进行了不少努力，请问这其中有什么不为人知的小插曲？

项： 香港人喜欢快人一步，所以近年来不少新产品我们都争取首卖，由于取得用户很好的反响，加上漂亮的销售成绩，所以今次争取PSV发售的过程十分顺利，我们特别选择于12月23日亚洲游戏展首日进行首发，虽然比日本发售日略迟数天，但这个日子对香港用户更有意义，而且可同步送给玩家更多游戏展优惠。另外，香港也是继日本后，亚洲地区首个发售3G版本的PSV，由于及时与香港电讯合作商one2free达成合作协议，所以玩家可以尽早购买到3G版本。

——虽然每周我们都可以通过日刊了解日本方面的PSV销售情况，但对于香港地区的实际销售情况我们并不能了解，想请问项先生，到目前为止，港版的主机以及游戏销售情况是怎么样呢？

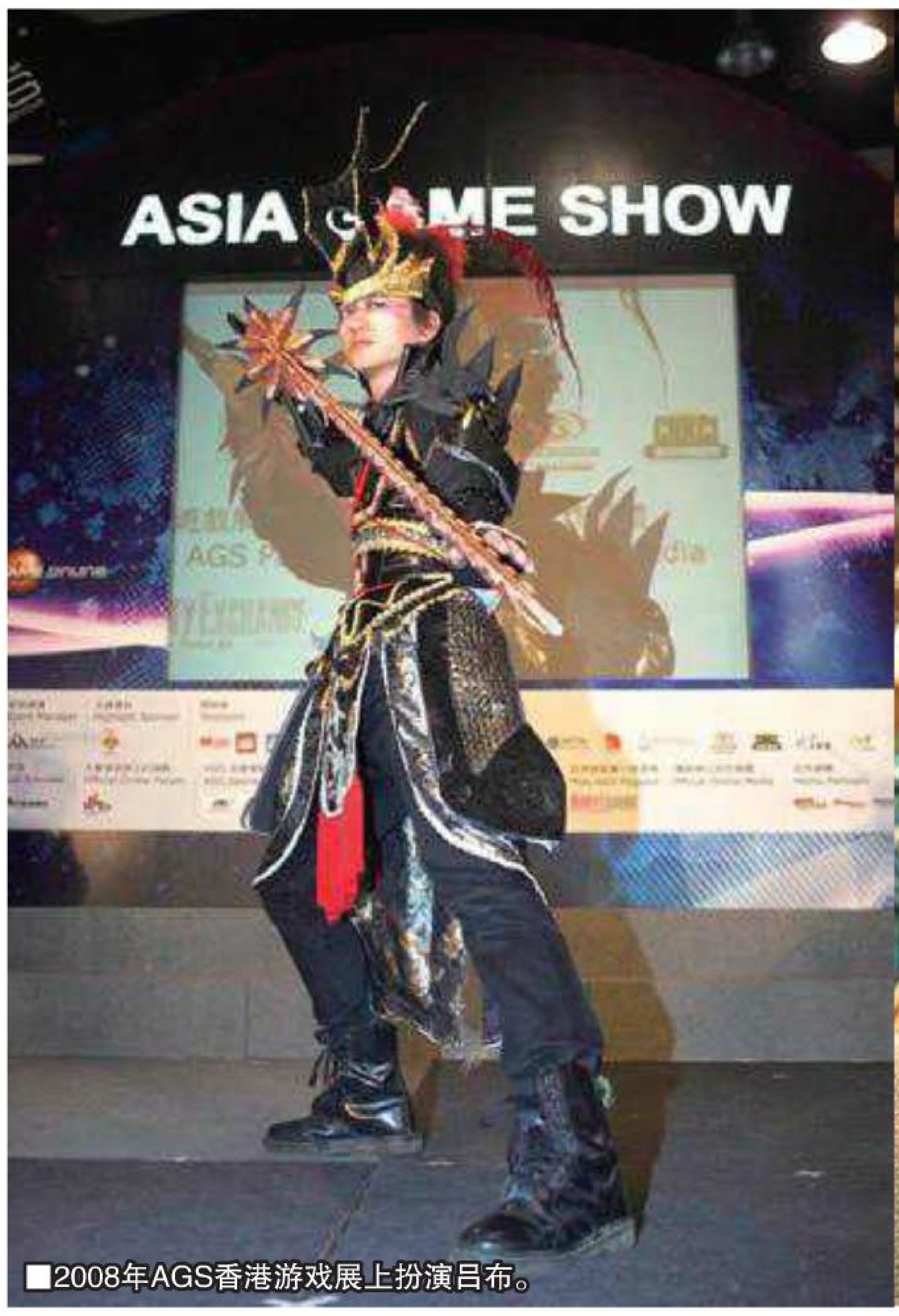
项： 香港这边的销售情况很理想，一连四日游戏展的PSV刚开售便全面售罄，其中不少国内玩家专程到港购买，现在店铺的PSV每推出一两天便售罄，除主机外，周边产品如记忆卡、游戏软件等反应也非常理想，很多玩家选择于PS Store购买游戏软件，带动PSN的销售数字大幅上升。

——请问对于近年来势汹汹的智能手机游戏市场，项先生有着什么看法？

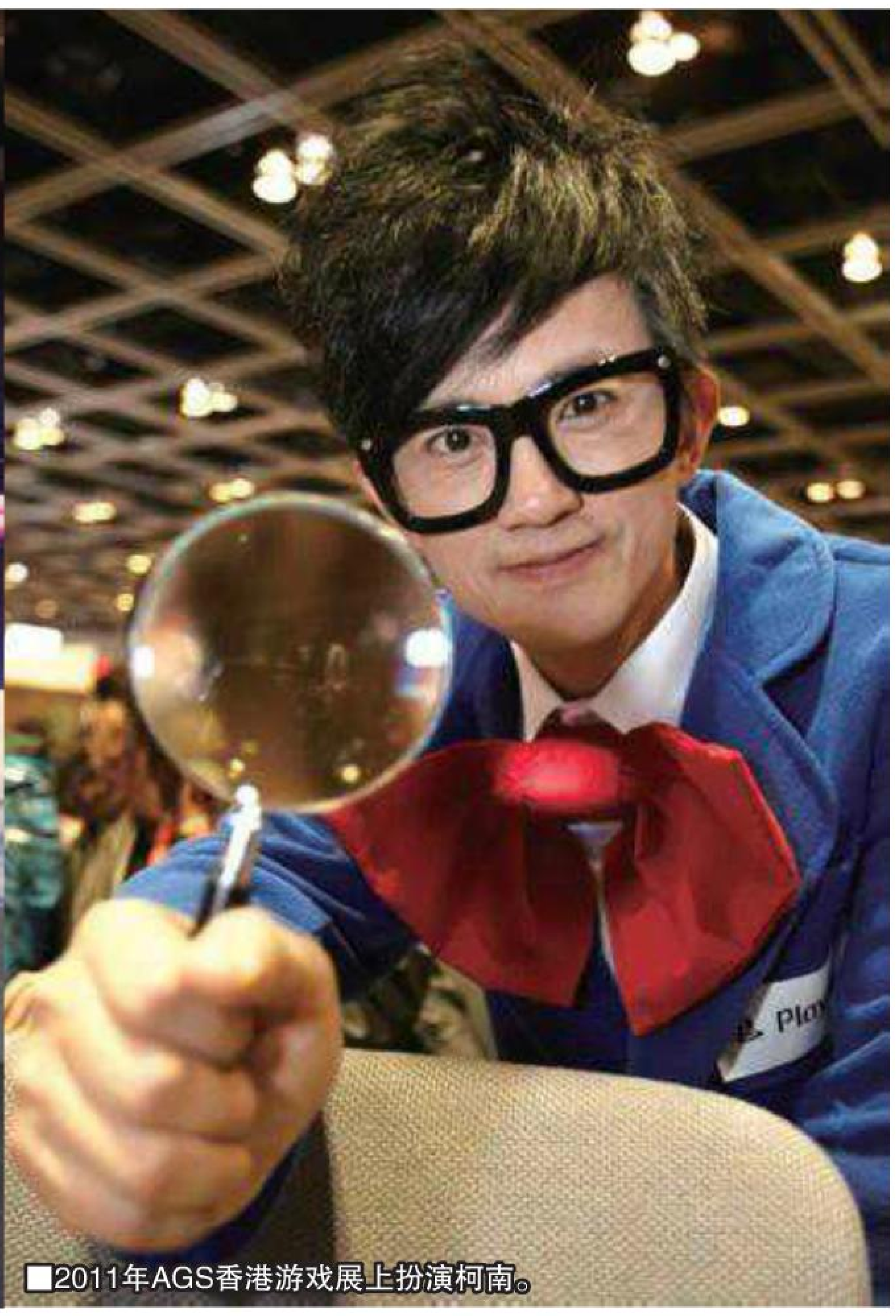
项： 在我来看这对游戏市场是利多于弊的，因为游戏玩家增加了，男女老少都爱玩游戏，这将令游戏市场更蓬勃，带动更多游戏厂商开发游戏。轻度玩家（Casual gamer）增加，将有助核心玩家（hard core gamer）的增长，因为他们尝试了简单的游戏后，可能会追求画面更华丽、游戏玩法更丰富的游戏，PSV及PS3的游戏将可以满足他们这方面的需求。

——SCE今后是否会有在智能手机平台上发展的可能性？

项： 自去年1月第一次宣布PSV的消息时，我们便发布了PS Suite，这是适用于手机平台的PS游戏平台，而Sony Ericsson（现已改称为Sony）推出的Xperia PLAY手机便是首台获PlayStation认证的安卓智能手机，可游玩PS游戏。除手机外，平板电脑Sony Tablet S是首台获PlayStation认证的平板手机，支援PS 游戏，我们未来也会争取更多游戏登陆，让不同平台的玩家都可以接触到PS游戏。



■2008年AGS香港游戏展上扮演吕布。


■2011年AGS香港游戏展上扮演柯南。

——想问一下项先生对PSV的防破解技术有着什么看法呢？

项：我们一直致力推广正版游戏，每款游戏都由制作团队用心制作，希望玩家们支持正版，让厂商制作更多高质素游戏。我们也会继续与有关方面合作，致力打击任何非法的活动。

——经常看见项先生以Cosplay的打扮出席在各游戏展会与活动场合，请问为何会有这样的想法呢？项先生本身是否也喜欢玩Cosplay？

项：我认为凡事要投入才好玩，我希望推动游戏业，但如果我穿着西装的话，会显得格格不入，不Cosplay也会与Cosplayer们没有共同语言，而且我想更多人认识Cosplay是一种很正经、同时也很有趣的文化，所以我选择自己也加入这个团体。

——得知项先生也是出身内地，自己同时也是一位作家，请问又是如何慢慢走上这条游戏生涯的呢？

项：小时候没有钱买游戏机，记得中四、五（即高中一、二年级）时，我都是到朋友家打游戏机，感觉上这是富人才有的玩意，踏入社会工作后，得知SCEH招聘，心想不用花费便可以打机，实在太好玩了，所以便加入了这间公司，开始了我的游戏生涯。

——可否请项先生说一下自己最近在玩哪些PSV游戏呢？是否有PSV游戏已经获得白金奖杯呢？

项：最近我试玩了很多PSV的游戏，很喜欢《未知海域 黄金深渊》、《真·三国无双 NEXT》及刚推出的《仙境传说 奥德赛》，不过我玩游戏不是太强，所以奖杯方面的成绩是无可奉告啦。不过我个人倒很期待“《GT赛车》系列”会登陆PSV，因为我很喜欢玩赛车游戏，加上“GT”有很多名车，满足我的愿望，所以我对此十分期待。

——PSV港版刚推出时，我们就已经可以玩到某些中文版游戏，例如《未知海域 黄金深渊》。这里可否请项先生透露一下近期哪些PSV中文化即将游戏推出，以及准备着手中文化？

项：2012月9日推出的《重力异想世界》将会支援中文，这是全新作品，讲述一名少女无意中获得空中飘浮能力，玩家可以利用PSV的六轴功能随处飘浮，希望玩家们会喜欢。此外，之前推出的《大众高尔夫6》及《小小大赛车 公路之旅》等也会在2月推出中文版。

——目前港服的PSN资源相比日服会显得略少，今后有没有强化这方面的计划呢，或者展开一些特别的活动内容？

项：我在大年初一于个人的新浪微博（http://weibo.com/akiohong）也提及过这个问题，谢谢大家的留言，我们正努力与游戏厂商争取，说服他们放更多游戏到港服供试玩，现在的游戏已经增加了，我们会逐步努力争取的。

——目前大陆玩家在PSN上消费非常不便，之前我们听说SCEH正在努力让PSN支持银联卡，不知这项工作目前进展如何呢？

项：这项工作仍在进行中，请留意我们的最新公布。

——感谢项先生的一一解答，采访也到尾声了，不知道项先生最后有什么话想和国内玩家们说？

项：其实基本上想说的话都已经在微博里说了，哈哈。大家请在新浪微博上@项明生和@PlayStation吧！

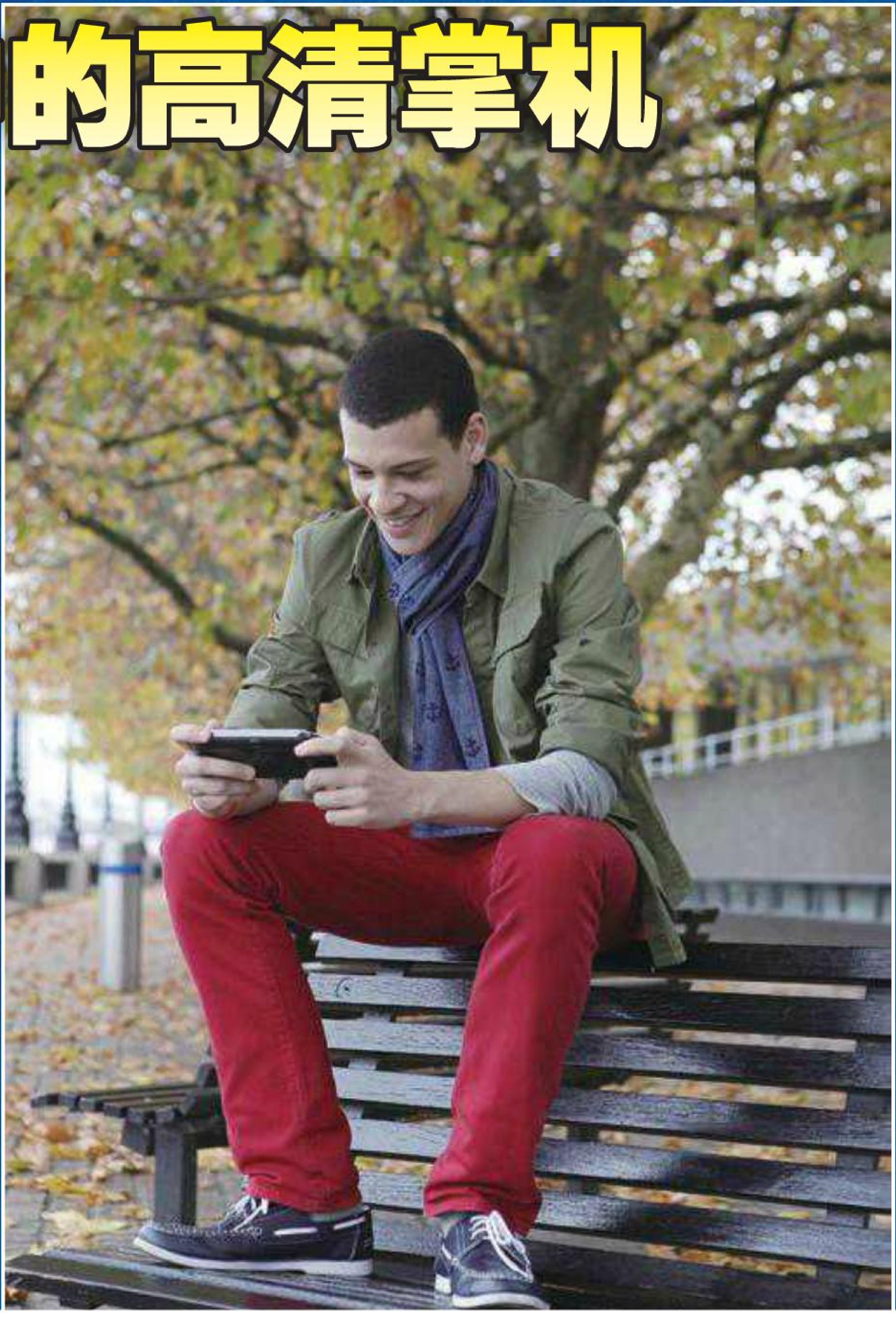
记录PS家族新生命的诞生
——PSV的过去、现在与未来

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

传闻阶段：迷雾中的高清掌机

2008 年是任天堂最辉煌的一年，NDS 的气势达到了顶点，而 PSP 却步入了最低点。就在这样的业界局势下，索尼启动了次世代掌机研发计划。据 SCE 全球工作室总裁吉田修平透露，PSV 硬件研发的全面启动是从 2008 年春季开始，当时半导体工业的技术已经发展到能在掌上设备做出准高清画面的技术水平。同时索尼也发现 PSP 在硬件设计上存在太多的约束。欧美游戏开发商对 PSP 的意见最大，人们抱怨最多的是 PSP 缺少右摇杆，而在射击游戏撑起半边天的欧美，缺少了右摇杆就意味着很多家用机游戏无法忠实移植到 PSP 上。虽然欧美很多发行商都秉承全面跨平台的原则，他们所发行的大作也都陆续推出了 PSP 版，但是因为缺少右摇杆，很多游戏在移植时要么完全改变了游戏类型，要么是把○△□ × 当方向键使用，操作起来十分笨拙。此外，欧美厂商的大作对画面都有很高的要求，尤其是 FPS 游戏，要是性能不足、屏幕解析度不够，就算想劣化移植都很困难，最基本的场景动态效果和同屏敌人数量都做不到，于是我们在 PSP 上所看到的 FPS 或动作射击游戏都是同屏敌人数量少之又少，画面中的炮火冲天、碎块纷飞、掩体破坏更不可能看见。这些约束的存在使得欧美厂商很难将他们的拿手大作以高完成度的姿态呈现给 PSP 玩家。加上 NDS 崛起后，PSP 销量大跌，欧美第三方对 PSP 的支持陷于停滞。

为改变 PSP 的处境，索尼决定打造一款能够在掌上完全实现家用机游戏体验的“次世代掌机”。当时平井一夫已经掌握大权，他上台后做的第一件事，就是要求硬件工程师们研发新主机时，必须与游戏开发者共同制定设计方案，要让新主机更贴近开发者的需要。所以 PSV 的硬件基本上是与软件同步进行研发的，在硬件工程师们不断设计试作机的同时，游戏开发者们也在同时为这些试作机制作软件，通过软硬件的配合确定哪一些设计方案更能满足玩家的游戏需要。除了在性能与操作上更接近 PS3 外，游戏开发者们最强烈渴望的另外一个重要方面

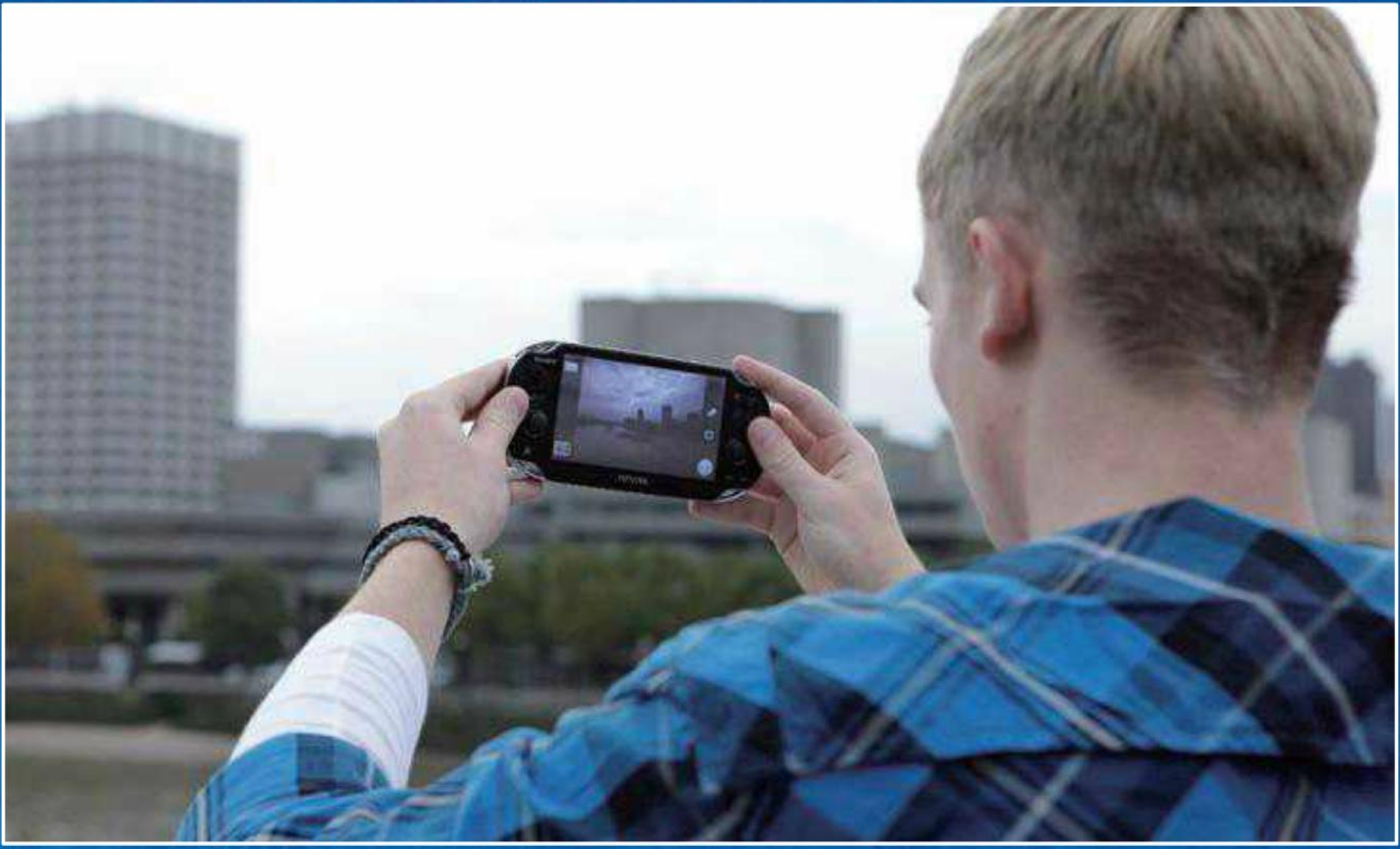


是软件开发环境。当年 PS3 的危机除了是因为成本太高，另一个致命伤就是软件开发环境过于复杂，以至于很多开发者做了 4 年的 PS3 游戏仍未能掌握要领，开发环境复杂就意味着要投入更多的人力与时间，也就是会大大增加开发商的成本，这就是初期第三方对开发 PS3 游戏不够卖力的原因。为了让第三方更积极加入 PSV 的游戏开发阵营，为 PSV 创造友好的软件开发环境就成为其研发过程中的一个重要考量。采用业界最主流的硬件架构，是实现软件开发便利性的一个最显而易见的方法。PS3 游戏开发过于困难的根本原因是索尼使用了全新研发的 CELL 处理器，而这款处理器采用的是多数软件工程师们完全陌生的架构。而使用业界最主流的硬件架构，就意味着会拥有成熟易用的工具软件，拥有软件开发者们能够如鱼得水的熟悉环境。同时因为硬件架构跟随了业界主流，所采用的零部件都是已经大规模量产的成熟技术，所以在成本上就能得到有效控制，零部件的良品率与供应量也有保证，能够在尽可能短的时间里生产出足够的数量确保首发供应。

但是在 2008 年，掌上设备的芯片技术并不像如今这么成熟，哪种技术会成为未来绝对主流也不是那么显而易见。应该将自己的次世代掌机命运押在哪些芯片技术上？索尼明智地选择了跟随苹果的脚步，CPU 采用 ARM 架构，GPU 采用 PowerVR 架构。结果 PSV 采用的 CPU 与 GPU 不仅与 iPhone 系列架构相同，而且使用的就是相同系列的处理器，iPad2 和 iPhone 4S 用的是双核的 SGX543MP2 处理器，而 PSV 则是使用更高级的 4 核版 SGX543MP4+ 处理器，iPad2 和 iPhone 4S 所用的双核 Apple A5 CPU 是基于双核 ARM Cortex-A9 MPCore，而 PSV 则是使用更高级的 4 核 Cortex-A9 MPCore。所以从技术架构的角度来说，PSV 就相当于 iPad2 和 iPhone 4S 的升级版，使用的都是掌上设备软件开发者们最熟悉的技术环境。由于 iPhone 与 iPad 的流行以及苹果对成本的严格控制，这些处理器的成本已经被压到了十分低廉的水平，性价比极其出色。而且索尼也能够直接享受工具软件开发商们的研究成果，不用像当年的 PS3 那样需要依靠自己的工程师们建造全新的软件开发环境。正是因为使用了这些主流技术，索尼才能在刚公布 PSV 时就骄傲地宣布 PSV 是索尼历史上游戏开发环境最友好的主机。

PSV 所用的处理器技术在 2009 年 7 月被曝光，而当时人们还不知道 iPad 的存在，更不用说 iPad2 和 iPhone 4S。在当时而言，SGX543MP4+ 是十分高端的前沿技术，索尼在那时就选定该处理器，是需要勇气以及对未来的精确预见性。要知道，PSV 研发计划启动时，就制定了要以 250 美元的价格发售的目标，而在 2009 年时索尼已基本确定 PSV 于 2011 年末上市的目标。也就是说在当时索尼已精确判断这些高端芯片在 2011 年末时的成本，并且成功预测了 PSV 上市时其搭载的芯片性能将高于同时期的新一代 iPad 与 iPhone。PSV 是一个封闭的平台，下一次升级换代至少要五六年后，而 iPhone 每隔一两年就升级换代一次，索尼至少要确保 PSV 的性能在一定时期内高于同期的 iPhone，而在之后 PSV 的性能必然会落后，但是传统游戏开发商们会不断挖掘 PSV 的性能潜力，使其在硬件性能落后时做出来的游戏仍能处于同时期的顶尖水准。既要确保站在技术的主流阵营上，又要达到成本与性能的完美平衡，并且精确判断未来的技术蓝图，这些都充分证明了 PSV 研发团队的实力。

PSV 的研发团队不仅要准确判断技术趋势，还要在操作界面上给未来的游戏留下足够的发挥空间。PSP 发售后不久，随着 NDS 和智能手机的流行，缺少触摸屏给 PSP 的游戏开发者们造成了诸多限制。索尼开始意识到，对于操作界面，“多一些总比少一些好”，设计更多的操作界面，用到哪些可由开发者自行决定，而如果缺了哪些操作界面，在新一代主机推出之前是无法改变的，未来的五六年里随时可能因为新潮流的出现而受到限制。所以索尼决定将 PSV 身上的每一寸地方都利用起来，除了拥有触摸屏和倾斜感应等常见功能外，还增添了背部触控功能，对于已经把成本控制到包装盒的 PSV 来说，为此而增加成本确实需要勇气。该设计创新是否成功需要时间来证明，不过它至少已经说明了索尼对于操作创新的努力。



2009年7月7日

Eurogamer 网站的西班牙分站率先获得“PSP2”的初步情报，该站称根据他们的内线情报，“PSP2”将采用 Imagination Technologies 的 PowerVR 技术，使用的是低功耗 SGX543MP 芯片的四核版本，代号为“九头蛇”。显然，这是一则与真实相当接近的传闻。爆料者称，“PSP2”使用的技术将会与新一代 iPhone 相似，而图形处理能力将会更高，每秒多边形运算能力可达 1.33 亿次，像素填充率达 4Gp/s。据 Eurogamer 的编辑分析，这种性能配置意味着图形处理能力将会接近于 X360。

2010年7月6日

SCE 全球工作室总裁吉田修平表示，当初平井一夫升任 SCE 社长之后做的第一件事，就是让全球工作室参与到硬件研发过程，也就是让游戏开发者参与硬件研发初期的讨论会，参与硬件的设计。也就是说，“PSP2”是索尼首款由游戏开发者参与设计研发的游戏机。

2010年7月7日

《华尔街日报》报道，索尼的次世代掌机已经在开发中，将会注重电子书和平板电脑功能，内置 3G 连接功能。NTT DoCoMo 方面确认已经有游戏厂商就 3G 网络事宜与他们进行接洽，报道中同时提出 PSP go 糟糕的销量给索尼留下了深刻的教训，次世代 PSP 的研发将避免 PSP go 的设计失误。分析人士认为，3G 功能的加入说明游戏厂商受到了智能手机的强大压力，掌机与智能手机的界限正在模糊，最终将会消失。

2010年8月19日

Eurogamer 网站报道，索尼在德国科隆游戏展期间向业界人士内部演示了次世代 PSP，根据 Eurogamer 取自三个不同渠道的消息显示，“PSP2”的尺寸与 PSP-3000 相当，有一个色彩丰富细腻的屏幕，但是关键的区别在于增加了背部触控板。索尼原本打算继续采用光碟媒介，但是因为游戏开发商们强烈反对，因而决定改用存储卡。消息人士称该主机将于 2011 年末发售。

2010年9月16日

《致命格斗》开发商 Netherrealms 的制作人 Shaun Himmerick 在 PAX 2010 展会期间透露，虽然他的工作室没有拿到3DS的开发机，但是已经拿到了“PSP2”的开发机，该主机“非常强大”，可以实现秒间 60 帧的华丽画面。

2010年9月27日

英国《Develop》杂志报道，根据多个业内人士透露，“PSP2”的游戏开发工具包已经发放到多家开发商手中，据称索尼正在准备“大规模的首发游戏阵容”。

2010年10月25日

美国著名游戏博客 Kotaku 报道了“PSP2”的多条细节，除了先前传闻的背部触控板外，还有一个关键细节是“PSP2 将会有双摇杆”。Kotaku 称，索尼在一次内部会议中宣称“PSP2”的屏幕是“高清屏幕”，尺寸比 PSP 屏幕大 1 英寸，成像效果更出色。不过此时“PSP2”的规格仍未最终确定，索尼在电池续航能力、功耗以及散热方面尚未达到最佳的平衡，存在容易过热的情况，将这些问题解决之后才会正式对外公开。据称到这个时候，“PSP2”的外形还没有最终确定，索尼展出了两种“临时硬件”，一种是类似于 PSP go 的滑盖型，还有一种是与 PSP 相似。

2010年10月28日

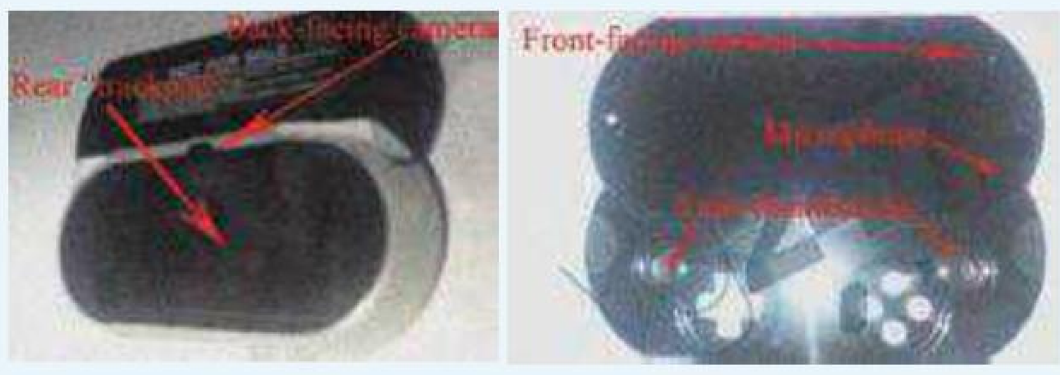
VG247 网站报道，“PSP2”的内存可能会达到 1GB，即 X360 的两倍。据称“PSP2”在索尼内部的开发代号为“Veta”。

2010年11月2日

EA 欧洲副总裁 Patrick Soderlund 表示，他已经看过“PSP2”，但是索尼不允许他透露任何细节。

2010年11月17日

VG247 网站声称获得了世界首张“PSP2 开发机照片”，虽然照片很模糊，但清楚标出了背部触控板、摄像头、双摇杆等重要特性，不过照片中的“PSP2”是滑盖造型，应该是早期提供给第三方的临时版本。随后 VG247 更新的情报称新版“PSP2 开发机”采用了 PSP-1000 的造型，据说造型变更的主要原因是考虑到散热问题。



2010年12月22日

平井一夫在《纽约时报》采访时确认，PSP 后续机种将会同时具备触摸屏与摇杆和按键操作方式。

2011年1月13日

英国 MCV 网站报道，根据他们获得的内部高层人士消息，索尼准备在任天堂的纽约与阿姆斯特丹发布会之前抢先公布“PSP2”的消息，主机发售时间将会是第四季度，性能将“接近于 PS3”。

PSV开发秘话

在 PSV 即将于欧美上市时，SCE 全球工作室总裁吉田修平与 PSV 设计师曾我部卓向媒体透露了 PSV 的开发秘话。曾我部卓在索尼工作了 27 年，他曾经设计了索尼历史上最重要的产品——Walkman！说起当年的这段往事，他说：“当时有人给了我一块木头，让我设计出这种大小的 Walkman。”最近几年，他设计了索尼的多款重要产品，比如 VAIO 笔记本电脑和 PSP-3000。他承认，和所有其他电子产品一样，PSV 的设计过程在很多地方都做出了妥协。

“不止是 PSV，几乎每次设计都是工程师与设计师之间的战争。比如 PSV 原本的设计比目前的成品薄得多，从设计师的角度来说总是越薄越好看，但工程师想要把所有功能都装进去。也许未来 PSV 会变得更薄，但是需要工程师想出实现的方法。”

在设计 PSV 的过程中，最大的挑战竟是看起来很自然的双类比摇杆。当年 PSP 采用的滑杆限制了很多游戏的发挥，游戏开发者们不断呼吁索尼开发出使用真正类比摇杆的新型号，而且还要有双摇杆与适应当今作品的普遍需要。曾我部卓表示，设计出如此小巧的类比摇杆从工程设计的角度来说难度非常高，所以操作准确、手感良好的 PSV 双摇杆是设计团队最骄傲的成就。

至于 PSV 与 PSP 相似的造型，很多人因此批判索尼的设计团队缺乏创新，其实在设计过程中，他们尝试了所有可能的造型，包括翻盖式、滑盖式等，但是与很多游戏发行商讨论之后，多数人的意见是“还是 PSP 的造型最好”。PSV 使用的 5 英寸 AMOLED 触摸屏也受到绝赞，这也是 PSV 成本最高的零部件。其实在设计阶段，本来打算使用 5.5 英寸的屏幕，但是这样一来整个机身就变得太大了，青少年玩家的手根本就握不住，所以最后出于便携性与手感的考虑而采用了 5 英寸屏幕。

当曾我部卓为 PSV 的外形而费尽心思时，吉田修平为筹备 PSV 的游戏阵容而奔波于世界各地。他说当年 PSP 犯了很多错误，最错的就是 PSP 与 PS3 之间相隔的时间太短。“从 PS2 进化到 PS3 存在巨大的挑战，我们不得不增加资源，将所有团队从 PS2 转向 PS3。PS3 投入的人力资源非常多，PSP 因此被忽略了。而如今的情况大不相同，现在 PS3 卖得很好，已经是一个稳定的平台。现在我们正在为 PSV 增加投入，当然也从 PSP 那里转移了一些开发资源。与 PSP 和 PS3 经历的转型期相比，目前我们处于更好的状态，投入的资源

当然比五六年前多得多。”

吉田修平表示第三方发行商们对PSV非常支持，以至于PSV的英国首发游戏数量达到了33款，超过了以往的任何主机首发。实际上英国的首发游戏之多完全超出了吉田修平的预计。就在TGS2011的几天前，他在为演讲准备草稿时，能够说得出口的PSV首发游戏只有六七款。之后不久就有许多发行商找到他，为PSV提供了很多让他意想不到的首发游戏。

除了传统游戏外，SCE全球工作室也很注重利用新功能实现的创新作品，比如所谓的“无标记式增强现实型游戏”，索尼曾在多次的业界会议中演示了相关功能，比如将摄像头对准《大众高尔夫》的包装盒，游戏中的某个角色就会出现在屏幕中。吉田修平表示，PSV是第一款能让“增强现实”（AR）功能完美应用于游戏的设备。在PSP时代就研究过类似功能，但当时的识别率很低，从PSV开始，AR技术将真正迎来自己的春天。

PSV还有许多技术潜力尚未发掘，比如类似于Wii U的联动方式，将PSV当做手柄，与电视屏幕中的PS3游戏联动，在TGS期间就曾演示了一个技术DEMO。吉田修平表示，这绝非模仿Wii U，因为在他们知道Wii U的概念之前，就已经在进行类似的研究了。当Wii U公开时，他们都感到很惊讶，因为早在PSP时代，他们就进行过类似的研究了，PSV是在此基础上自然而然的进化。由于PSV的屏幕更大、无线通信速度更快，所以PS3能将更好的画面更为稳定地输送到PSV，未来这将会是一个重要研究方向。另外，他还透露SCE全球工作室的游戏开发人员也参与了PSV开发机的设计，将开发机做到与PSV本身几乎相同的大小。比起巨大、笨重、噪音大、散热量也大的PS3开发机，PSV开发机简直是小巧可爱的艺术品。

NGP浮出水面

NGP——一个充满仓促感的名字，一个比研发代号还要简陋的名字。索尼以此为名公开他们的新一代掌机，是其准备不足的表现。在1月27日召开的新闻发布会中，索尼以及第三方没有公开NGP的任何游戏，现场公布的只有技术概念DEMO，显然在此阶段大部分NGP游戏尚未开始开发。之所以仓促公开NGP，主要原因有两点，一个是如平井一夫所说，要提前公开NGP，赢得更多开发商的支持，让他们有更充裕的时间准备首发阵容。但是要争取开发商支持不一定要对外公开新主机，面向开发商进行内部演示即可。索尼在此时公布NGP真正最重要的原因是为了压制即将上市的3DS。此时距离3DS日本上市时间不到一个月，零售商的预订情况非常踊跃，索尼急需公布新主机以分散人们的注意力，用更高性能的主机让本来准备买3DS的人们持币观望。

索尼公开NGP时，主要对外传达了两个信息：其一，NGP性能将接近PS3；其二，为NGP开发游戏极为容易，甚至可在一个星期内做好一个移植游戏。言下之意就是开发商们能以低廉的成本将他们的PS3游戏高还原度移植到NGP上。1月27日的发布会上演示的多是PS3游戏的NGP版DEMO，显然索尼的目的是引导第三方们将他们的PS3大作全面移植到NGP，Epic Games也宣布他们的“虚幻引擎3”将完美支持NGP，这意味着用该引擎开发的大量高清游戏都可以轻松移植给NGP。在这次发布会上的压轴戏则是NGP版《COD》，不过这只是Activision的加盟声明，实际上该作在当时应该还处于白纸状态。但对于欧美业界来说，这就像十几年前Square宣布《最终幻想》登陆PS一样，最重要的是一种指引作用，告诉世人世界最畅销的游戏已经登陆NGP，拥有双摇杆和准高清屏的NGP是最适合FPS的掌机！当索尼游说其他第三方为NGP开发FPS大作时，就可以告诉他们：“《COD》将为NGP带来大量FPS玩家，继FPS主力市场从PC转向家用机之后，又有一块潜力巨大的FPS处女地等待发掘！6年前你们已经被《COD2》抢占先机，现在你们还要错过机会吗？”

从NGP亮相，到其后的PSV正式公布，在这4个多月的时间里，索尼马不停蹄地奔走于各大第三方，同时也在为E3展准备游戏试玩DEMO。采用最终GPU规格的开发机从2月份开始陆续发放到主要第三方手中。PSV的游戏开发日程很紧，大致安排是春季开始开发，先做出DEMO在6月的E3展上供业内人士体验，然后用剩下的半年时间将游戏做好，《山脊赛车》、《真·三国无双NEXT》等大多数首发游戏的开发周期都不到一年。索尼能在这么短的时间内为PSV筹备24款首发游戏，正是其游戏开发环境友好、制作难度低的最佳证明。实际上内存够大是PSV的一个重要优势。内存不足向来是家用机游戏开发者们最头疼的问题，而PSV的内存比PS3还大（PSV是512MB内存+128MB显存，而PS3的内存+显存总共只有512MB）。这就意味着将PS3游戏移植到PSV时，可以原封不动地将高清贴图等素材拿来用，为PS3准备的素材库都可以为PSV所用。

在索尼为PSV准备的游戏阵容中，FPS是极其重要的游戏类型。“虚幻引擎3”的全面支持为大量FPS登陆PSV创造了基础，Crytek也表示他们的CryEngine会支持PSV，而索尼内部则有《抵抗》、《杀戮地带》等游戏同步开发中。PSP在欧美的沦陷是索尼最大的遗憾，SCEA总裁Jack Tretton明确表示PSV不会重蹈覆辙，而只要为PSV准备充实的FPS优质游戏阵容，欧美的核心玩家们自然会买账。因为他们只有在PSV上才能获得与家用机相同的FPS游戏体验，3DS机能不足，而智能手机不管今后性能有多强，没有双摇杆就永远无法在操作上令人满意。此外3月份3DS在欧美上市后市场反响不如预期，任天堂原定的销量目标连一半都没达到。这也给PSV争取第三方支持创造了机会。

在为PSV争取游戏阵容的同时，索尼也在对PSV的规格做最后的调整，最主要的调整是取消了16GB内置闪存。这无疑是一个明智的决定，不仅降低了成本，而且创造了一个利润可观的新市场——所有游戏零售商都知道，销售主机的毛利率极低，很多零售商甚至是亏本卖主机。利润主要来自游戏软件和周边，比如各类控制器和记忆卡。取消内置闪存后，PSV专用规格的存储卡就成为必备周边，这些利润率极高的存储卡不仅将成为索尼的重要利润来源，也让零售商们更有动力向顾客推销PSV。

2011年1月27日

索尼在东京召开新闻发布会，平井一夫正式公开暂名为“次世代掌机”（Next Generation Portable）的PSP后继机种，计划年末上市。吉田修平表示NGP将会有PS3级别的画面，屏幕解析度是PSP的四倍。Capcom的辻本良三现场进行了《怪物猎人携带版3rd》的PSV运行操作演示，以及《失落的星球》NGP版DEMO。小岛秀夫演示了《潜龙谍影4》的DEMO，名越稔洋演示了《如龙4》的DEMO。Epic Games演示了对应NGP的“虚幻引擎3”，以及只用一个星期就做好的一个移植游戏。最令人关注的是Activision宣布《COD》将登陆NGP。

2011年1月28日

平井一夫在《PC World》采访时透露，索尼曾考虑为NGP搭载裸眼3D屏幕，但是因为无法实现足够好的游戏体验而放弃。他同时表示NGP将会以合理实惠的价格发售。而SCEA总裁Jack Tretton同日表示NGP的目标是2011年内全球同步发售，但是现实与理想往往会有所不同，NGP的首发不会重蹈PS3的覆辙。

2011年1月29日

平井一夫表示SCE正在与多家开发商谈判，将会把已经发售的PSP游戏通过数字版的方式提供给NGP用户，也就是让今后购买NGP的原PSP玩家们更方便地在NGP上游玩他们过去购买的PSP游戏。

2011年2月2日

平井一夫表示，之所以1月份就早早公开NGP，是为了赢得更多开发商的支持，用更充裕的时间准备更充实的首发游戏阵容。他还表示NGP的装机量将会达到或超过PSP。

2011年2月4日

SCE在英国召开了面向当地20多家开发商的会议，表示带有最终GPU规格的新开发机即将向开发商发布，但是要获得此开发机，必须向SCE提交想要在首发期间发售的游戏策划案。索尼希望今后开发商开发的游戏尽量同时制作PS3和NGP版，索尼会提供将PS3版轻松移植到NGP版的工具，但是开发商必须为NGP版增添独特内容。

同日《杀戮地带》制作人Steven ter Heide确认SCE剑桥工作室正在开发NGP版《杀戮地带》，Gurrilla工作室正在与他们紧密合作，此前SCE剑桥工作室参与了系列全部作品的开发。

2011年2月8日

《电击》杂志报道《街头霸王》之父船水纪孝创办的Crafts & Meister工作室正在开发一款NGP的核心向游戏。

2011年2月19日

继Epic Games宣布“虚幻引擎3”将全面支持NGP之后，德国Crytek也宣布他们的CryEngine将会支持NGP。

2011年3月3日

游戏开发者大会期间，SCEA平台研发经理David Coombes演示了NGP的一些新特性，比如利用摄像头实现的充满创意与乐趣的“增强现实型游戏”，包括能够将拍摄的画面即时转换为游戏场景。Coombes表示开发者可以将PS3/X360游戏的素材非常简单地应用到NGP游戏。

2011年3月11日

英国《Develop》杂志报道，NGP的游戏开发成本将普遍达到PSP的两三倍以上。

2011年4月5日

SCEA总裁Jack Tretton向彭博财经社透露，由于东日本大地震对零部件生产造成影响，NGP在部分地区的发售计划可能因此而推迟。

2011年4月20日

索尼通过域名服务商NetNames注册了PlayStationVita.com和PSVita.com，PS Vita这个正式名称由此曝光。

2011年5月27日

法国01NET网站报道，为了在价格上具备与3DS对抗的实力，索尼正在大幅度降低NGP的规格，主要是将内存从512MB降低到256MB。而原本准备内置的16GB闪存也因为节约成本的考虑而取消，改为依靠外部存储卡片。后来的事实证明，索尼为了确保游戏画面水准而保住了内存规格，至于16GB闪存的取消，一方面是成本原因，另一方面也是为了通过销售专属规格的存储卡获得额外利润。

2011年5月29日

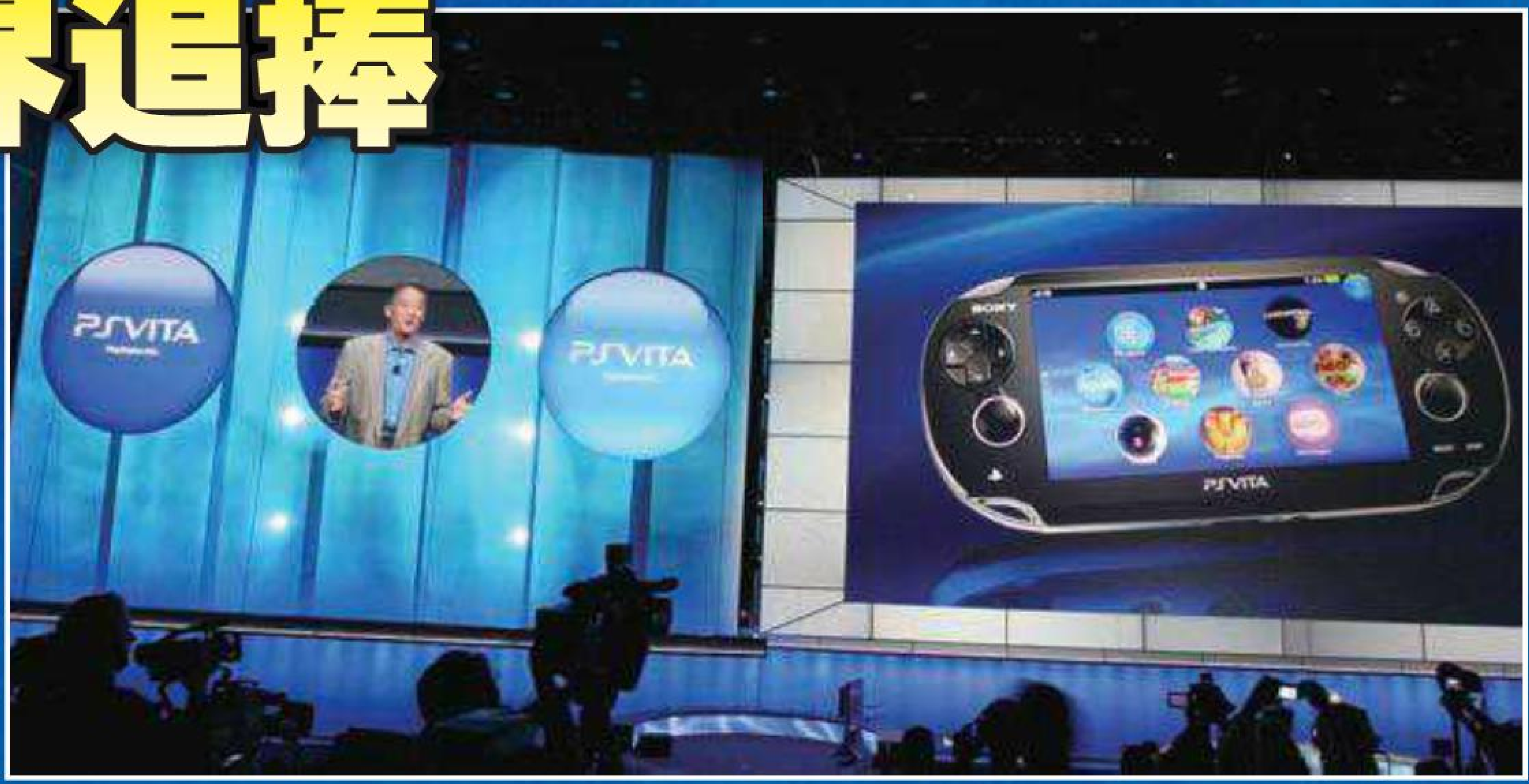
疑似PSV宣传册的照片曝光，确认了该主机的正式名称为“PS Vita”。

2011年6月2日

索尼官方E3网站的源代码中也出现了PS Vita的名字，紧接着有人发现索尼的开发商网站上出现了Vita的名字。

PS Vita获业界追捧

E3 2011是属于PSV的天下。索尼已经多年没有在E3上制造惊喜，自从2005年E3展公开PS3之后，每年的E3展索尼似乎只有吃亏的份，不是PS3被Wii抢了风头，就是某某大作又被微软抢了去。但是E3 2011索尼给业界带来了一个实实在在的惊喜——PSV售价仅249美元的消息成为本次E3展最大的亮点！虽然在掌机不受重视的美国，任天堂的Wii U才应该是本届展会更受关注的新主机，但是Wii U本身的操作创新度不足，结果并非首次公开的PSV力压首次亮相的Wii U，被E3权威的“游戏批评家大奖”评



为本届展会的最佳硬件。

毫无疑问，价格因素是人们给 PSV 加分的关键原因。在 E3 之前，业界普遍估计性能强大的 PSV 价格至少在 300 美元以上，甚至有一些第三方高层认为 PSV 售价也许会达到 500 美元。谁也不会想到，性能如此强大的 PSV 售价居然与 3DS 相同！在索尼的 E3 展前发布会之后，在会场紧接着举办了媒体晚宴，提供了让媒体先行体验的试玩机。结果因为排队者数量太多，等待时间达到两三个小时，很多媒体都无缘一试。在第二天的 E3 展上，PSV 试玩区更是人山人海，需要排队一整天才能体验到。PSV 不仅价格令人惊喜，其屏幕效果、机能、操作手感都获得业界绝赞，被公认为“史上最适合传统游戏的掌机”。

不过在媒体对 PSV 的叫好声中，也应该看到一些令人担忧的迹象。在索尼发布会上，虽然公布了 20 多款 PSV 首发游戏，但大多来自第一方以及日本厂商，欧美第三方的有力新作只有一个处于白纸状态的《生化奇兵》新作，而之前公布的 PSV 版《COD》也没有任何消息。看来索尼的春季公关战不够成功。欧美第三方们虽然对 PSV 硬件本身都很满意，但是对其商业模式还缺乏信心。PSV 能实现接近于 PS3 的游戏画面，如果为其制作原创游戏，不管其开发环境多友好，都需要巨额的资金投入。然而因为 PSP 在欧美的失败，欧美第三方们对于 PSV 的普及速度缺乏信心。而且掌机游戏的售价不可能像家用机一样制定为 60 美元，也就是说同样一款游戏，如果 PSV 版和 PS3 版卖出了相同的套数，PSV 版的利润将低得多。移植策略似乎是第三方惟一能采取的对策，但是第三方又担心玩家对于原封不动的移植会不买账，毕竟让已经花 60 美元的家用机玩家再花数十美元买一套一模一样的游戏不是那么容易。此外，欧美第三方在掌上游戏业务方面普遍看好智能手机，EA 等大厂在智能手机领域都有大规模的部署，他们的普遍看法是“与其为掌机开发家用机级大作，倒不如在智能手机上多做几个小投资休闲游戏”。要打破第三方对 PSV 的观望情绪，首先要创造一个成功案例，既然第三方都不愿先跨出这一步，就只能由索尼自己打破僵局。

高质量的《未知海域 黄金深渊》成为 PSV 的招牌大作。屡获业界权威大奖的“《未知海域》系列”是展示机能的最佳作品，SONY Bend 工作室在很短的时间内做出了可与 PS3 版一代《未知海域》媲美的掌机游戏，让业界为之赞叹不已。这是一款大量使用 PS3 版系列作素材的原创游戏，为第三方指引了 PSV 游戏的商业模式，即充分利用已经在 PS3 上推出的系列作素材，用既有的资源堆砌出一款 PSV 的原创新作。这就像在 PS3 游戏发售之后，制作需付费下载的新任务或资料片，开发成本不高，却同样可以让玩家产生购买的动力。这是充分权衡成本投入与作品新鲜度的最佳对策。索尼可以鼓励第三方，将今后的 PSV 游戏都做成 PS3 大作的资料片性质的外传，核心玩家们想获得完整的游戏体验，就不得不买 PSV。

E3 展上欧美第三方 PSV 大作不足的另一个原因是时间太紧，到了 8 月份的科隆游戏展期间，一些活跃的第三方终于拿出了实质性的作品支持。对新主机最热心的育碧一口气公布了 6 款游戏，《刺客信条》与《雷曼》这两大王牌都登陆 PSV。PS3 在欧洲表现出色，早已超越 X360 和 Wii，成为最畅销的家用机。有 PS3 的雄厚基础，只要在足球和赛车两大类型上提供充足的优秀作品，PSV 在欧洲就能有光明的前景。而在科隆游戏展期间，EA 与 Konami 都宣布支持 PSV，《FIFA》与《PES》这两大王牌足球游戏都将以家用机的水准登陆 PSV。EA 公开表示 PSV 将在这场掌机之战中战胜 3DS。

然而 3DS 在这个夏季突然的降价声明让 PSV 原本光明的前景骤然乌云密布。在 3DS 降价 1 万日元之后，PSV 的价格优势变成劣势。任天堂的这一招可以说是杀敌一万自损八千，不仅让整个业界对其未来感到担忧，更让那些早期购买 3DS 的玩家们感到愤怒。3DS 降价后，PSV 的 249 美元售价显得不再那么有诱惑力，一些第三方开始催促索尼降价。不过有分析家认为 PSV 按照 249 美元的价格销售已经是亏本赚吆喝，每台大约会损失 5000 日元，平井一夫也确认 PSV 成本高于售价，大约 3 年内才能实现盈利。不过实际上 PSV 到底是不是亏本卖犹未可知。根据后来 UBM TechInsights 的估价报告，3G 版 PSV 的实际成本仅为 159.1 美元，而 3DS 的成本约 101 美元。据英国零售商透露，英国的 PSV 批发价是 WiFi 版 179.05 英镑，3G 版 217.97 英镑，也就是说 3G 版的利润高达 115 英镑，就算除去包装、运输等成本，应该也有 100 英镑左右的毛利。WiFi 版毛利较低，不过应该也在 60 英镑以上。美版因为价格较低，利润率会低很多，不过按照相同的批发价 / 零售价比例推算，3G 版的毛利应该也超过 80 美元，WiFi 版超过 40 美元。当然推出一部新主机还要有广告成本、研发成本等大开支，平井一夫的所谓 3 年内实现盈利，应该是指在三年内收回这些先期投资。但是不管怎样，“每卖出一台 PSV 就损失 XX 元”的说法是绝对不成立的。在很多时候，这句话本身只不过是一句广告词，目的是让玩家产生“捞到便宜”的错觉。

PSV 能将成本控制到 159 美元，除了是因为采用了高性价比的主流技术外，也要归功于平井一夫新体制下更灵活的成本控制手段。SCE 不再像久多良木健时代那样坚持使用自己的技术，或者坚持与日本厂商合作。PSV 的大部分零部件由韩国三星供应，而由于韩元汇率的不断走低，这些零部件的成本得到了有效的控制。而 3DS 的大部分零部件却是由日厂供应，随着日元汇率的持续提高而遭受越来越严重的外汇损失，这一点已经在任天堂每个季度的财报中表现得十分明显。按理来说，售价 170 美元、生产成本 101 美元的 3DS 不会亏损，不过 3DS 的广告投入远远高于 PSV，圣诞商战期间 3DS 的销量创造新高，任天堂却亏损加剧，从这可以看出 3DS 确实面临成本压力。

2011年6月3日

E3 开展之前，PSV 的展出资料全面曝光，包括主机的规格以及初步首发游戏阵容。同日甚至出现了 PSV 的初期评测报告。

2011年6月7日

索尼的 E3 展前发布会大获成功，PS Vita 售价公布的一刻引起全场欢呼，250 美元的售价低于大多数分析家的预测。平井一夫表示 PSV 是一部真正为玩家打造的掌机，一切都是围绕游戏功能，他说 ：“Vita 代表生命，我们相信 PS Vita 将会是第一部让游戏与生活之间的界限模糊的产品。”发布会上公布的两款 PSV 第三方重要作品是《街头霸王对铁拳》和《生化奇兵》的 PSV 原创新作。在本次展会上 PSV 力压 Wii U，获得了游戏批评家大奖的“最佳硬件奖”。

2011年6月8日

吉田修平表示，因为PS3的教训，2008年初PSV开始启动研发时，就以250美元的零售价为目标，然后再以既定的成本目标努力实现性能的最大化，为了控制成本曾经打算取消背部触控板，但是实际玩过之后认为如此出色的游戏体验值得增添一点成本。另外，他表示Wii U将会启迪第三方用PSV和PS3的搭配实现类似的游戏玩法。而平井一夫对路透社说，PSV预计在发售后三年内可实现盈利。

2011年6月9日

SCE全球工作室欧洲区主管Michael Denny确认PSV不锁区。

2011年6月17日

索尼在巴西的一个会议中透露，PSV将支持Skype，意味着可以通过WiFi或3G网络让PSV真正具备成为移动通信终端的功能。

2011年6月25日

多家欧洲游戏网站同日报道，欧版PSV将无法赶在2011年内发售，英国亚马逊已经将欧版PSV的上市时间信息修改为2012年1月。

2011年7月8日

SCE全球工作室高级副总裁Michael Denny表示，PSV是索尼有史以来开发环境最友好的游戏机，索尼也为开发商提供了前所未有的全力技术支持。

2011年7月14日

Capcom欧洲区总裁David Reeves表示，Capcom对3DS和PSV的支持程度是平等的，Capcom正在开发的PSV游戏有4款，其中有一款是“基于在日本的某个人气系列”，而且基于该系列在日本的成功程度，“大家应该都能猜到是什么游戏”——显然，他所暗示的游戏应该是《怪物猎人》。David Reeves过去是SCE欧洲分公司总裁，Capcom请他担任欧洲区总裁，似乎难免会在欧洲的业务上更倾向于PSV。

2011年7月25日

索尼公布了PSV网络相关功能的详情，包括Near、Party、LiveArea和Activity等。

2011年7月29日

据《半导体产业新闻》报道，PSV所用的大量重要零部件均由三星生产，其中包括PSV的CPU，采用的是三星的45纳米生产工艺。同日英国《Develop》杂志报道PSV的内存大小并没有像传闻的一样减少一半。

2011年8月1日

独立游戏开发商Icon Games的发言人表示，索尼对独立开发商非常关爱，他们仅仅向索尼提交了一个游戏策划案，就获得了索尼免费提供的4部PSV开发机。他表示索尼对独立开发商们的态度比任天堂热情得多。

2011年8月2日

SCEE研发部经理Phil Rogers在伯明翰的一场会议中表示,PSV可以当作PS3的手柄使用，并充分利用前后触控进行PS3游戏的操作。

2011年8月4日

平井一夫向美联社确认，欧版和美版PSV将延期到2012年初发售。

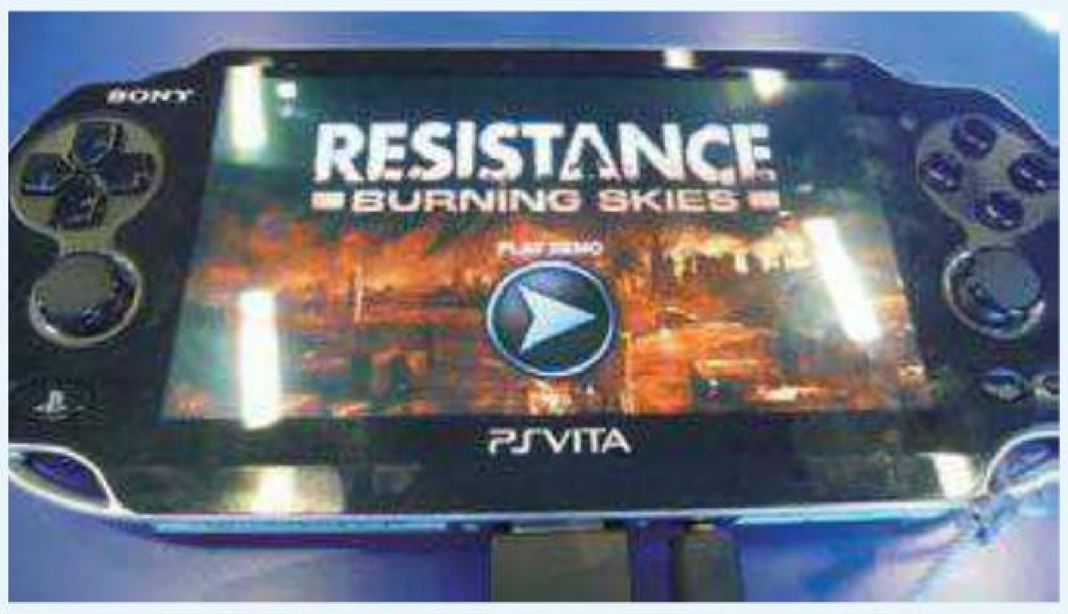
2011年8月13日

日本三井住友证券公司预测，在2012年4月1日之前，PSV将卖出250万台，软件销量超过700万套。该公司分析家估计，在本财年内PSV仍然是一部亏本卖的主机，预计每卖出一台会亏损5000日元。预计到下一财年，索尼将卖出850万台PSV，软件销量2800万套。

2011年8月16日

索尼召开科隆游戏展新闻发布会，现场首次演示了PSV新作《抵抗 燃烧的天空》。欧洲最大游戏发行商育碧宣布全力支持PSV，一口气公布了6款对应作品，分别是《刺客信条》、《雷曼 起源》、《音乐方块》、《Asphalt》、《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》和《地牢猎手》,其中《刺客信条》确定将于2012年内发售。

SCEE的George Bain表示，PSV开发套件的价格大约为1900欧元，而PS3开发套件的价格是2万欧元，PSP的开发套件价格也高达1.5万欧元。加盟PSV游戏开发阵营无需缴纳任何其他费用。



2011年8月17日

Konami在科隆游戏展新闻发布会上宣布支持PSV，并首次进行了PSV版《寂静岭 记忆之书》的演示，该作采用了系列历史上罕见的俯视视点。

2011年8月25日

第三方巨头EA终于表明了他们在掌机之战中的立场：EA Lables总裁Frank Gibeau表示，PSV的市场定位比3DS更准确，后者的定位“有些混乱”，他说：“我认为PSV获胜的机会更大。”

首发之路

9月份对PSV来说是喜忧参半的一个月。在TGS之前，任天堂通过秋季发布会公布了3DS的《怪物猎人3 tri G》和《怪物猎人4》，给PSV以沉重的打击。不过在随后的TGS展上，PSV还是获得了观众压倒性的支持，根据现场观众调查，PSV的购买意愿明显高于3DS。索尼的TGS展前发布会并未公布PSV的重量级大作，但是向外界透露了一个信息——日本的第三方们已经摸索到PSV的一个合理经营模式，那就是PS2经典游戏的高清版。这场发布会

上公布了《最终幻想 X 高清版》、《潜龙谍影 高清版》和《终极地带 高清版》，将 PS2 时代大作高清化移植 PS3 和 PSV，制作成本不高，而且因为有 PS3 版存在，就算 PSV 版销量不高，同样有利可图。而且 PSV 的机能刚好与 PS2 游戏的高清版完美匹配，从画面水准到字体大小都非常合适。另外，日本的家用机游戏制作水准是在 PS2 时代达到顶点，之后其实是在走下坡路。PS2 时代的日式游戏才拥有最高的产品价值。将这些经典大作高清化搬到掌机上，其水准足以超越同期的绝大多数原创掌机大作。在炒冷饭的风气方兴未艾的当今日本业界，这种高清移植策略正合第三方们的口味。从 2012 年开始，这种高清移植的风气会在 PSV 上越演越烈，PSV 将成为重新体验 PS2 时代经典的最佳平台。

10 月份之后开始进入 PSV 的首发倒计时。PSV 从 10 月 15 日开始接受预订，当日的玩家反响令人振奋，从零售商店头的千人长队，到网络商城的几近瘫痪，火爆程度与主机首发相当。更令人欣慰的是，同期开始在日本上市的 iPhone 4S 并未影响 PSV 的人气，这也从某个侧面佐证了“智能手机无法取代掌机”的观点。不过软件预订情况不够乐观，所有软件加起来的预订量只有主机的 57%，PSV 首发游戏缺乏日系大作，以至于很多玩家只能先买主机，再慢慢等待自己喜欢的游戏上市。缺乏具有号召力的旗舰大作，成为 PSV 在日本首发最大的隐患……

据索尼官方透露，由于 PSV 在 E3 展期间获得强烈反响，因此在 E3 之后索尼大大提高了 PSV 的产量。日本地区首批出货 50 万台的计划远高于最初的打算。不过欧美地区的首发计划却从 2011 年内推迟到 2012 年初，索尼的官方说法是受产能所限，但实际可能并非如此。如果将日本地区的首批出货分一半给欧美，也可以实现全球同步首发，还能利用有限的发货量制造饥饿营销，同时对圣诞期间在欧美大热销的 3DS 造成一定的牵制。无法赶在年内发售的一个重要原因可能是欧美的很多首发游戏无法赶在 12 月之前做好，而且 2011 年末第三方的大作太多，如果 PSV 在此时上市，第三方们可能无法对他们的 PSV 游戏做太多的宣传，PSV 的市场关注度会受到影响。SCE 英国分公司表示，PSV 的广告规模是他们公司历史上最庞大的，如此大规模的市场宣传如果放在大作拥挤的年末，肯定会被接连不断的大作冲淡，而如果是放在春季，就能创造无与伦比的声势。此外，日版的 PSV 都只能在 12 月 17 日发售，如果全球同步首发，欧美地区最早也只能赶在 12 月 19 日发售。而根据欧美的零售业常识，年末的重要商品一定要赶在 12 月之前发售，否则宣传周期和销售周期都太短，无法充分利用圣诞商季的优势。PSV 既然无法赶在 12 月之前在欧美上市，干脆就延期到 2012 年春季。

在日本，PSV 于 12 月 17 日准时发售，首周销量 32.1 万台。这几乎是 PS3 日本首发销量的四倍，也远远高于 PSP 首周的 20 万销量。但是当时正是 3DS 三大巨作（《马里奥赛车 7》、《超级马里奥 3D 大陆》、《怪物猎人 3 tri G》）上市后的亢奋期，于是 PSV 发售首周销量就落后于已经发售了大半年的 3DS。而在之后更因为 3DS 大作如云，而 PSV 缺乏大作的原因，二者的差距越来越悬殊，造成“PSV 首发大惨败”的印象。其实从 9 月份开始，任天堂就连出重拳阻截 PSV，从 TGS 前的任天堂秋季发布会，到 PSV 发售前的大作集中上市，真是出尽狠招，大作不足的 PSV 只有任由宰割。不过历史上每一部主机的首发阶段都必定是缺乏大作，从 FC 到 3DS 从无例外。与过去的成功主机对比，PSV 的首发游戏从数量到综合素质都不弱，问题就在于 PSV 的首发遭遇了任天堂准备最充分、大作最连绵不断的一个年末商战。任天堂为了让这次年末商战成为其扭转命运的转折点，投入了空前的营销力量与大作阵容。让首发的 PSV 与这种状态的 3DS 对抗，就像让初生之犊与猛虎厮杀，自然是毫无招架之力。

据索尼官方数据，PSV 日本发售三周实际销量超过 50 万台，速度超过当年的 PSP。所以说，PSV 的首发并不能算是失败，只不过在 3DS 突然绽放的耀眼光芒中显得黯淡。PSV 何时在日本翻身，可能将取决于《怪物猎人携带版》何时登陆 PSV，索尼高层已经暗示未来 PSV 将会有《MHP》，毕竟 3DS 拥有的只是《MH》，而系列的销量主力始终是《MHP》。至于欧美，PSV 在第一年内可能会相当艰难，索尼的希望在于优质的 FPS 大作。有时候一款游戏就能拯救一个平台，比如《MHP》之于 PSP。《MHP》看似偶然的成功也有其必然，一部优秀的主机总会诞生一些充分发挥其潜力的旗舰大作，PSV 优秀的硬件设计有口皆碑，标志性大作的诞生也只是时间问题，希望这一天不会太远……

2011年9月14日

索尼召开 TGS 展前发布会，宣布 PSV 将于 12 月 17 日在日本发售，首发游戏（含软件）共 26 款，目前正在开发的游戏超过 100 款，3G 服务方面将与 NTT DoCoMo 独家合作。这场发布会上公布的 PSV 消息中，最令人惊喜的是 Square Enix 宣布《最终幻想 X》高清重制版将同时登陆 PSV 和 PS3。小岛秀夫宣布将推出 PSV 的《潜龙谍影 高清版》和《终极地带 高清版》，他还表示小岛组开发的 Fox 引擎将会支持 PSV，也就是说他开发的最新作可能会有 PSV 版。而 NBGI 也公布了 PSV 版的《圣洁传说 R》，Koei Tecmo 宣布其《无双》、《忍龙》等主要游戏系列登陆 PSV。

2011年9月21日

索尼确认 PSV 可以实现与 PSP 的跨平台网络联机游戏。

2011年10月12日

Level-5 宣布支持 PSV，原定 3DS 独占的《时间旅人》确定将推出 PSP/PSV 版。

2011年10月15日

PSV 在日本零售店与网络商店同时开始接受预订，当天日本多家游戏店出现了前所未有的游戏类产品预订盛况，据报道部分商店出现了超过千人的排队者。而亚马逊也表示当日所有 PSV 预订配额已经全部被抢订一空。值得一提的是，PSV 开始接受预订的时间正好遭遇 iPhone 4S 的日本首发，但这丝毫没有影响玩家对 PSV 的热情。

Vita动态
Vita企划
Vita新作
Vita攻略

2011年10月17日

日本零售商方面的消息称，在预订阶段，玩家对3G版PSV的兴趣明显高于WiFi版，65%的玩家预订了3G版，几乎是WiFi版的两倍。但是因为缺乏适合日本玩家的大作，游戏软件的订购情况很糟糕，软硬件预订比例仅为0.57:1。不过8成以上的预订者都同时预订了PSV专用存储卡。

2011年10月20日

SCEA总裁Jack Tretton在旧金山的一个会议上公布了美版PSV的发售日为2012年2月22日。随后SCE英国分公司宣布欧洲区PSV也将于同日上市。

2011年10月28日

SCEA硬件营销部主管John Koller表示，PSV在E3展期间获得强烈反响，因此在E3之后，索尼大量提高了PSV的产量，希望为欧美地区的首发准备更充足的出货量。根据索尼的市场调查，60%的PSP用户计划在未来18个月内购入PSV，63%的PS3用户计划购买PSV。

2011年11月11日

索尼公布了“UMD Passport”计划，PSP用户需要支付一定的费用才能将他们过去购买的PSP游戏下载到PSV上游玩。

2011年11月15日

由于之前开放预订的配额太少，鉴于市场的狂热反响，索尼增加了预订配额，Yodobashi Camera、Bic Camera、Softmap等著名零售店开始启动第二轮预订。

2011年11月28日

PSV开始在香港接受预订，当日官方预订网站几近瘫痪，而在几家主要零售店外的排队盛况更胜东京。

2011年12月17日

PSV于日本发售，首发情况可说是喜忧参半。从各地店头的排队情况来看，PSV的首发算得上成功。但是在PSV首发之前，任天堂发动了疯狂的狙击战，相继推出《超级马里奥3D大陆》《马里奥赛车7》和《怪物猎人3 tri G》这三款超大作，在很大程度上分散了业界对PSV的关注度。据Enterbrain统计，PSV日本首周实际销量为32.1万台。

2011年12月22日

SCEA公布了PSV美版的首发详情，首发游戏共25款，游戏价格在10到50美元之间。SCEA的John Koller表示，PSV拥有PS系列主机历史上最大规模、最棒的首发游戏阵容。

2012年1月5日

《日经Trendy》声称PSV的《怪物猎人》新作将于2012年下半年发售。

2012年1月9日

SCE英国分公司营销经理Mark Bowles表示，PSV将会发动PS系列主机在英国17年来规模最大的广告攻势，而且这种大规模宣传将会贯穿整个2012年。这次PSV的宣传主要对象是玩家，也包括那些喜欢在平板电脑和智能手机上玩游戏的人们。

2012年1月10日

平井一夫在2012消费电子展上发表基调演讲，宣布PSV在美国和欧洲发售首日就可以访问索尼的Music Unlimited服务。他同时宣布PSV在日本发售三周后实际销量已经超过50万台。

2012年1月23日

SCE美国分公司修改了PSV的3G服务收费，将25美元2GB流量的定价改为30美元3GB流量。

2012年1月30日

SCE法国分公司CEO Philippe Cardon在当地媒体采访时表示，PSV的《怪物猎人》将于“未来几个月内上市”，他说：“如果它（怪物猎人）一开始就在日本上市，PSV的处境将会改写”。

PSV的未来：软件商动向追踪

吉田修平承认：“过去我们推出PSP之后，就将精力完全转向PS3。现在我们承认这是一个错误。对于PSV，我们已经制定了持续性的优秀作品供应计划。”目前PSV的游戏供应计划已经排到了2013年底。如今的业界与过去一家独大的时代不同，索尼无法控制第三方的游戏发售档期，为了确保PSV持续稳定的游戏供应，在第三方游戏的空档期里，索尼就要用自己的第一方游戏来填补。近期PSV在日本表现不佳，除了是受到3DS的大作压制外，关键原因还是自身缺乏有号召力的大作，而缺乏大作的原因是多数PSV游戏从2011年春季才开始制作，不到一年的制作时间当然出不了多少精品。预计从2013年开始，PSV的游戏就会逐渐进入状态，而这些计划于2013年发售的游戏将会在今年的E3和TGS展期间陆续公布。

SCE

■小小大星球

除了将与美版PSV同步首发的几款新作外，目前SCE第一方已经确认正在开发中的重要作品还有《抵抗 燃烧的天空》、《杀戮地带》、《小小大星球》、《杰克与达斯特 高清合集》。比起PS3，PSV无疑更适合《小小大星球》，前后触摸屏和摄像头会让关卡创造变得更直观有趣，也带来了更多的可能性。本作是由Double Eleven、Tarsier和XDev三家工作室联合打造，是PSV吸引低龄玩家、展示性能特点的重要作品。《抵抗 燃烧

■抵抗 燃烧的天空

的天空》与《杀戮地带》则是炫耀机能的大作，前者已经公布了令人赞叹的DEMO演示，后者将会像当年的《杀戮地带2》一样，肩负着证明机能潜力的使命。同时这两款游戏的市场表现也将关系到第三方是否愿意向PSV投放FPS大作，如果SCE能在此类型上开个好头，未来PSV的FPS前景无可限量。

除了以上作品外，SCE第一方还拥有《战神》、《GT赛车》、《瑞奇与叮当》等王牌系列，这些游戏登陆PSV只不过是时间问题。去年曾有传闻说PSV的《战神》新作副标题是“厄运轮回”，也有传闻说在正式的新作之前会先推出《战神II》的高清版。SCE Santa Monica预计将会在E3 2012公开《战神》新作，不过负责PSV版制作的应该仍然是对掌机版经验丰富的Ready At Dawn工作室。Polyphony Digital大概还要好几年才能做好《GT赛车6》，目前他们正全力开发的也许就是PSV版的《GT赛车》新作，用《GT赛车5》的现有素材做出一个掌机版只不过是顺手拈来的事儿。

Square Enix

SE已知的PSV游戏中，最值得高度关注的当然是《最终幻想X 高清版》。有传闻说本作并非简单的高清移植版，而是使用《最终幻想XIII》引擎重制的重制版，而且也采用了将应用于《最终幻想Versus XIII》的新技术，即能呈现照片级光影效果的Luminous引擎。虽然目前官方并未确认，不过就算只是高清重制，也足以成为当前最华丽的掌机RPG。使用新引擎重制需要有大量的人力资源与时间，目前本作仅处于初期开发阶段，2012年上市可能性不大。

从近年来SE在高清大作方面拖沓的开发速度来看，既然PSV已经有了《最终幻想X 高清版》，恐怕同时期就很难有其他同等级的大作项目了。不过走华丽路线的《最终幻想》今后在掌机上应该会以PSV为主，如果《最终幻想X 高清版》反响良好，PSV的《最终幻想》原创新作就会随之启动。另外，在2011年12月，SE第一开发部开始为其PS3/PSV新作招聘开发人员，这是一款使用Unity引擎开发的动作RPG，很可能是《王国之心》新作。毕竟PSP的《王国之心 梦中诞生》销量不错，在PSV上肯定会有续作。

SE旗下原Eidos方面，今年的主要大作是《古墓丽影》，该系列有全平台出击的传统，加上《未知海域》让PS系主机诞生了许多动作冒险游戏玩家，PSV应该会获得一个移植版。

NBGI

NBGI早已成为一家量产型游戏公司，目前已经为PSV推出了3款游戏，不过《山脊赛车》和《圣洁传说R》都有骗钱嫌疑，玩家需要的是有诚意的原创新作。在PSP时代，NBGI的《铁拳》、《传说》、《灵魂能力》、《皇牌空战》等重要系列一个不落，而且销量都相当理想，其中《铁拳 暗之复苏》销量高达256万套，是2006年以来“《铁拳》系列”在单个平台上的最高销量，甚至高于PS3版《铁拳6》。PSV的类比摇杆使其成为最适合格斗游戏的掌上平台，既然《街头霸王对铁拳》、《致命格斗》、《苍翼默示录》等格斗系列都宣布登陆PSV，“《铁拳》系列”相信很快就会正式参战。今年NBGI预定公布《铁拳对街头霸王》，该作应该会和《街头霸王对铁拳》一样登陆PSV，原田胜弘本人已经表达了该作推出PSV版的愿望。另外NBGI还有《铁拳TT2》、《灵魂能力V》，以其量产化的本性，这些游戏移植PSV正是水到渠成。

“《传说》系列”在PSP时代也有上佳表现，“《世界传说 光明神话》系列”三作销量已超过百万，还有多个移植版游戏销量在20万以上。在《圣洁传说R》之后，高清家用机级别的《传说》新作预计很快会登陆PSV，《圣洁传说R》通关后已经暗示了会在PSV上续写传奇。

原Bandai方面，《机动战士高达SEED 激斗宿命》将于今年春季推出PSV版，《超级机器人大战》也已经确定会登陆PSV，《海贼无双》移植PSV的可能性很大。

■机动战士高达SEED 激战宿命

Capcom

■ “NGP”初公布时的《失落的星球2》演示

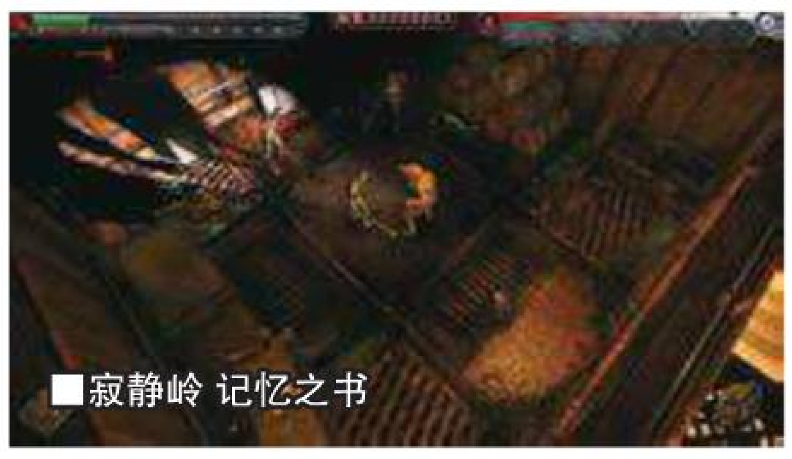
如今在日本能影响掌机市场局势的早已不是《勇者斗恶龙》，而是《怪物猎人》。比起SE，Capcom的一举一动更值得注意。Capcom真是个让SCE又爱又恨的公司，一方面他把PSP玩家最心爱的《怪物猎人》献给了3DS，另一方面他又为PSV带来了《终极漫画英雄对Capcom3》、《街头霸王对铁拳》等优质大作。不过这些毕竟只是移植游戏，相比之下，Capcom对3DS的偏心实在太明显。任天堂显然是给了Capcom不少的好处，不仅夺得了两款《怪物猎人》，还得到了两个原创的《生化危机》。但是谁都知道，Capcom的大多数游戏无论在机能还是操作方面，都更适合PS系主机。PSV以NGP之名初公开时，辻本良三在台上演示了用PSV操作《怪物猎人携带版3》，双摇杆的操作让玩家们流尽了口水。这次演示不可能是无的放矢，PSV的《MHP》只是时间问题。虽然《MH3G》销量超过百万，但是与PSP《MHP3》超过500万套的销量相比还有巨大的差距，Capcom绝不可能甘心500万级的《MHP》变成百万级的《MH》，未来至少还会有一款PSP的《MHP》，而PSV可能会先推出《MHP3》的高清版，直接将之前的PS3版进行移植即可。下一款《MHP》同时推出PSP/PSV版也是顺理成章。

《生化危机》错过了整个PSP时代，两度宣布制作的《生化危机 携带版》最后都不了了之，结果不是在NDS上推出，就是在3DS上推出。Capcom与任天堂之间是否就此存在某种协议？这一点我们不得而知，我们知道的是PSV比任何掌机都要适合《生化危机》，此类动作射击游戏将因为拥有双摇杆而如鱼得水。而且Capcom早就宣布MT Frameworks引擎支持PSV，将该引擎制作的《生化危机》新作移植到PSV十分容易。

■街头霸王对铁拳

Konami

小岛秀夫早就表示，开发《潜龙谍影 和平行者》就是为了给将来的家用机级别的掌上《MGS》摸索经验，而且也明确表示支持PSV。NGP刚公布时播放的一段与PS3版几乎无差别的《MGS4》DEMO就是Konami能在PSV上实现的效果。目前Konami已经确定的PSV游戏有《寂静岭 记忆之书》、《职棒魂2012》、《潜龙谍影 高清合集》和《终极地带 高清合集》，当然《职业进化足球》也是毫无疑问会登陆PSV。小岛组开发的Fox引擎也将支持PSV，这就意味着小岛秀夫正在全力开发的神秘新作有望推出PSV版。


■寂静岭 记忆之书

Koei Tecmo

■忍者龙剑传Σ 加强版

自从反索的板垣伴信离职，挺索的早矢氏洋介当上 Team Ninja 老大，原 Tecmo 方面就对 PS3 关爱有加，原本 Xbox 系独占的《死或生》和《忍者龙剑传》都变成了跨平台。PSV 也迎来了《忍者龙剑传 Σ 加强版》，并成为北美 PSV 首发期间最重要的作品之一。如果该作销量出色，《忍者龙剑传 III》有望以“Σ”形态登陆 PSV。至于《死或生 5》，其他格斗游戏大作都纷纷集结 PSV，Team Ninja 怎能落单？而原 Koei 方面对于“《无双》系列”全力支持 PS 系主机的原则从未动摇，不过如今不管是哪个无双，对于主机的销量促进作用都十分有限。无论是 PSV 还是 Koei Tecmo 自身，都迫切需要能让人眼前一亮的原创新作。

Sega Sammy

■ “NGP”初公布时的《如龙》演示

名越稔洋的如龙工作室成立之后，作品数量将会增加，向来全力支持 PS 系主机的名越稔洋早就表态支持 PSV。“《如龙》系列”的画面水准并不高，在 PSV 上忠实还原应该不难。《如龙》登陆 PSV 不是问题，问题在于推出的是“《黑豹》系列”还是《如龙》主系列，铁杆玩家们当然更希望是后者。著名网络商城 PlayAsia 上甚至已经挂出了 PSV 版《如龙》的商品信息。

世嘉在 PSP 时代收获颇丰，《梦幻之星携带版》是《MHP》之外最受欢迎的狩猎类游戏，如今 PSV 的《MHP》暂时缺席，正是世嘉填补空白的大好时机，有理由相信 PSV 的《梦幻之星携带版》已经在开发中。此外世嘉也在非常积极地为 PSV 开发原创游戏，《武士斗恶龙》就是一款充满创意的新作。

EA

虽然 EA 高层已经放话，认为 PSV 获胜的机会高于 3DS，但是目前 EA 已知的 PSV 游戏只有《FIFA》和《麦登 NFL》，这两大系列在欧洲和美国是航母级大作，但是因为一向坚持全平台战略，所以对于主机销量的提升作用并不是很高。我们更应该关注的是 EA 的那些大投资核心向大作，比如《战地》、《质量效应》、《死亡空间》、《荣誉勋章》等系列。EA 向来把 Activision 当做最大敌手，《COD》既然已经确认登陆 PSV，《战地》相信也会到 PSV 上与其继续死磕。EA 在 PSP 发展初期曾有不少的收获，《FIFA》和《极品飞车》的多部作品销量都超过百万。如果今后 EA 将 PSV 纳入到 PS3/X360 跨平台战略的同一阵营，享受多数一线大作的同步上市待遇，将会对 PSV 产生强烈的推动作用，并引导其他第三方跟进。

Activision

对于 Activision，国内玩家关心的大概也就只有《COD》。不过今年 Bungie 开发、Activision 发行的新作预定公布，只是该作为网游的可能性较大，跨平台到 PSV 的希望不大。不过这些都不重要，只要 Activision 能为 PSV 打造一个与 PS3/X360 上《COD》正统续作相同水准的游戏，其威力正如《MHP》之于日本。其实索尼还不如省下几千万美元的广告费，或者把那些二三线游戏的开发成本省下来，全部投给 Activision 开发一个 PSV 独占的《COD》新作，这样至少会给 PSV 带来一千万玩家，效果远远超过任何广告计划。3DS 已经拥有自己的 500 万级大作《超级马里奥 3D 大陆》，PSV 要与之竞争，也需要自己的独占超大作。

Take-Two

Take-Two 旗下的 2K Games 对于 PSV 表现得十分活跃，《生化奇兵》制作人 Ken Levine 已成为 PSV 的忠实宣扬者。可以肯定的是，PSV 的《生化奇兵》是一款原创游戏，而且风格会与过去的系列作截然不同，不过目前开发度还很低。

更令人关注的是 Take-Two 旗下的另一个开发商——Rockstar！《GTA 自由城故事》以超过 800 万的销量至今仍保持着 PSP 游戏的最高销售纪录。后来因为《GTA 罪都故事》销量大幅降低而使得该系列的掌机化一度中止。事实证明就算 PSP 用户数量远低于 NDS，也仍然是更适合《GTA》的平台，NDS 的《GTA 唐人街战争》销量惨败。如果今后《GTA》继续掌机化，PSV 必然是首选平台。而且因为 PSV 的强大性能，《GTA》那种开放世界的游戏体验才能得到完美演绎。《GTAV》被分析家认为将会是今年最畅销的游戏，而该作的对应平台至今没有公布，除了肯定会有的 PS3/X360 版之外，是否还会有一个 PSV 版?

Ubisoft

目前育碧已经公布的 PSV 游戏有 6 款，其中近期作品最值得关注的是《雷曼 起源》，细腻美丽的 2D 画面将通过 PSV 出色的屏幕绚丽绽放。《雷曼 起源》被不少媒体评为 2011 年的最佳平台动作游戏，口碑比《超级马里奥 3D 大陆》更高。随着本作与《小小大星球》等游戏的陆续上市，PSV 在平台动作游戏方面越来越值得期待。PSV 版《刺客信条》也将于 2012 年发售，该系列已经在 PSP 上推出多部作品，可惜受限于机能让人完全感受不到家用机版的精髓。进化到 PSV 后，《刺客信条》的最强掌机体验即将杀到，该系列家用机版平均销量超过 800 万套，PSV 版的销量令人期待。育碧的员工数量超过 6700 人，由于游戏开发人员众多，因此有充足的资源实现全平台战略。根据以往经验，“汤姆·克兰西”的各大系列都会推出掌机版，《分裂细胞》、《幽灵行动》、《彩虹六号》将因为 PSV 的双摇杆与出色机能而获得最佳体验。

接触PSV造梦人

——亚洲游戏展制作人访谈

亚洲游戏展自2002年创办至今已踏入第十个年头，为了扩大影响力以及向媒体说明索尼对展会的重视，主办方还请来了PSV开发小组及众多知名游戏制作人召开了专门的访谈会，他们为国内一线媒体带来了众多独家、最新的情报。笔者有幸代表杂志前去现场参展并采访，劳累之余也感受到了阵容越发壮大的亚洲游戏界。希望在明年的展会在今年的基础上更上一层楼，也希望会有更多的厂商将目光放到香港以外的国内大陆市场。下面便为大家献上全部访谈会的内容。

文 狼来了 美编 NINA

访谈实录

由于字数的关系，文中将略去客套的话，制作人姓名和部分游戏使用简称。

PS Vita开发小组专访

最早接受我们采访的是索尼商品企划部 企划2课的课长若井宏美小姐，以及第二事业部 软件开发部的部长岛田宗毅先生。

——PSV有一个特殊的拍照功能，可以将看起来像笑脸的物体拍摄进去，然后在PSV里变成一个笑脸头像，这个概念是怎么来的呢？

若井：您说的应该是Welcome Park里的Hello Face功能，之所以有这个功能是因为开发小组在开发PSV的时候，看见了大量类似功能的网页，于是就把这个功能做到PSV里了。

——请问PSV今后是否会对应电视输出？电视输出对于很多玩家来说都是十分方便的功能。

若井：目前PSV还没有这个功能，我们仍在考虑是否要引入，希望玩家在玩到PSV后能将意见反馈回来，然后我们再做进一步的打算。

——为什么要以新的名字来定义PSV，而不是将PSV作为PSP的后续版本，比如PSP 2之类的呢？

若井：Vita其实是拉丁语，翻译成英文后的意思是“life（生活）”，我们希望这台掌机能跨越游戏的界限，融入到人们的日常生活中，让玩家随身带着它。另外因为它给人一种技术革新的感觉，所以才用全新的名字来定义它。

——有考虑过和其他厂商，比如Face Book、新浪微博之类的社交平台合作吗？

岛田：PSV目前也有类似的社交平台，但最初只考虑了一些在全球范围内知名度比较高的，不过在日后会针对各个地区开发出对应的应用，比如在日本本土就会和NicoNico动画合作，我们会积极地将当地最受欢迎的相关程序放到PSV里。

——是因为玩家的需要还是受到手机的影响才加入触摸屏的功能呢？

岛田：作为一台掌机，我们更重视的当然是摇杆、方向键和按键，而将“触碰”这个理念加入到PSV中是因为觉得如此一来会锦上添花，所以才做进去的，和手机并无直接的联系。至于背触功能，在索尼最初的开发研究会议上就已经提出了这个概念，上层也对这个提议作出了正面的回应，所以也一并加进去了。

——PSV有没有对应PSP REMASTER计划的游戏？未来有没有相关的计划呢？

岛田：PSV和PSP其实本身是具有兼容性的，玩家可以通过PSN将一些PSP的游戏下载到PSV上游玩，目前预定在亚洲范围内会有100个左右对应PSV的PSP游戏。

——目前有玩家在玩游戏的时候出现死机的情况，请问这个是游戏的问题还是机器本身的问题？会通过升级补丁来解决吗？

若井：在运行特定游戏的时候确实会出现死机的情况，我们已经和游戏的厂商针对这一问题作出了补救，日版的升级补丁已经放出，但港版的目前还没有，不过也会尽快放出的。

——PSV以后会支持浏览Flash的相关内容吗？

岛田：我们目前已经尝试和Adobe洽谈这方面的合作，但还没有推进到详细的合作方案这一块，不过我们双方都非常配合对方，相信不久后就会有相关的内容发布。

——以往PSP推出过很多款讨人喜欢的颜色，请问这次PSV会和以往一样推出多种颜色的版本吗？

若井：关于颜色的问题我们还在考虑当中，在场的各位觉得什么颜色比较合适呢？（笑）

——红色、绿色、白色等等。

若井：（笑）感谢大家的意见，我们会参考大家的意见继续进行开发的工作。

——请问两位都喜欢玩些什么类型的游戏，有在玩PSV已发售的游戏吗？

岛田：我个人比较喜欢运动型的游戏，比如足球。至于PSV的游戏，目前在玩《真・三国无双 NEXT》。

若井：我偏向于角色扮演类的游戏，之前一直在玩《啪嗒嘭3》，PSV推出后就在玩《小小变异者》。

——开发PSV网络部分的功能时，有什么特别看重的地方么？

岛田：首先当然是可以连接上PSN，除此之外还加入了一些定位的功能。而3G功能的支援方面也是我们重视的一块，我们将和各地提供3G网络的运营商合作，这对我们来说也是将来的一个挑战。

——PSV的账户绑定机器，不能像PS3那样一台机器设立多个账号，换帐号时需要格式化机器，在DLC等方面可能会对使用者造成不便。比如日版和港版的DLC内容不兼容，又或者是只有日版的DLC而没有港版的。

岛田：有日版没港版的情况其实是极少数的，反过来说也有个别港服才提供下载的DLC，而日服则没有。

若井：回到账户的问题，PS3的定位是让全家人一起玩，所以会同时拥有多个可使用的帐号。而PSV的定位是个人的私有物，所以只对应一个属于您自己的个人帐号。

——有考虑过PSV一机多帐号的可能性吗？

若井：（严肃）暂时还没有这方面的打算。

——以后会陆续加入新的机能吗？如果会的话，将通过何种方式更新？

若井：当然会，但具体的更新方式要取决于加入何种机能，可能会通过网络补丁更新，某些功能可能还需要后续版本的机器来支持。

《未知海域 黄金深渊》制作人Mr. Victor Harris专访

《未知海域 黄金深渊》是PSV首发游戏中最让人期待的游戏之一，游戏的故事背景将设定在初代《未知海域 德雷克的宝藏》的故事之前。"《未知海域》系列"是索尼PS3平台独占的大作之一，而该系列作为PSV首发护航作品出现在首发名单中，完全可以说在情理之中。因为本次登陆的是携带版平台，游戏的开发小组也变更为了索尼的Bend工作室(PSP版《抵抗 惩罚》的制作小组)，Bend表明本作将更加强调探险部分而减少枪战的内容，让玩家有更多探险的体验。这次的亚洲游戏展有幸请来《黄金深渊》的制作人——Victor Harris先生作为会场的嘉宾并接受我们的采访。

——由你们工作室制作的"《未知海域 黄金深渊》"的下一部作品目前已经在开发中了吗？会登录PSV、PS3又或者是PS4的哪一个平台呢？

Victor： 其实目前已有后续作品的计划，但暂时还不能公布，相信本作会帮我们工作室赢得大家的赞誉。

——请问本作为什么没有联机的部分，是否会通过DLC来追加联机的内容呢？

Victor： 我们Bend工作室的制作人其实并不多，顽皮狗那边有近200个制作人，而Bend的话只有40多个，因此《黄金深渊》作为PSV平台上的第一部作品，我们希望能将精力全部集中到单机的部分，务求令游戏做到最好，而目前也没有其他关于联机部分的计划。

——相比起PS3版的《未知海域》，有哪些是因为机能的限制而无法做到PSV上的内容吗？

Victor： 我们不主张玩家将PSV和PS3的《未知海域》拿来做比较，因为它们完全是两个不同的游戏，比方说PSV版有触摸功能供玩家在游戏里去完成一些解谜的动作，这一点PS3版就无法做到，毕竟作为PSV平台的第一个游戏，两者之间肯定会有一些不同之处的。

——您希望《黄金深渊》达到什么样的销售成绩呢？

Victor：（笑）我希望每一个买PSV的玩家都买一张《黄金深渊》。

——本作的开发用了多长的时间？

Victor： 接近两年吧。

——玩家们都觉得从初代《未知海域 德雷克的宝藏》到《未知海域2 纵横贼道》的进化非常大，如果Victor先生制作《黄金深渊》续作的话，画面等方面会有提升的空间吗？

Victor： 如果出续作的话，各方面的提升那是必然的，但我们对目前PSV平台的《黄金深渊》已经非常满意，所以续作的目标将会定得更高。

——如果出续作的话，PSV版的剧情会和PS3版的有更多的关联吗？

Victor： 大家都知道本作的剧情在初代《未知海域 德雷克的宝藏》的故事之前，《黄金深渊》只是德雷克多次冒险中的其中一次，我们也希望能在未来的日子里将更多的故事带给玩家。

——《黄金深渊》会在PSV平台上成为一个独立的系列吗？

Victor：《未知海域》将来还会在PS3和PSV平台上登录，除此之外还会推出相关的小说、漫画等周边，我们会尝试通过更多的媒介去表达《未知海域》的故事。

——人们总把《Uncharted》系列和电影《Indiana Jones》做比较，您觉得两位主角——德雷克与印第安纳琼斯之间有哪些相同之处？

Victor：《印第安纳琼斯》是一部出名的动作历险大片，琼斯是一个冒险英雄，德雷克和他的相似之处在于他们都会为了完成自己的目标而将生死置之度外，永不言弃。

——2011年里您最喜欢的游戏是？

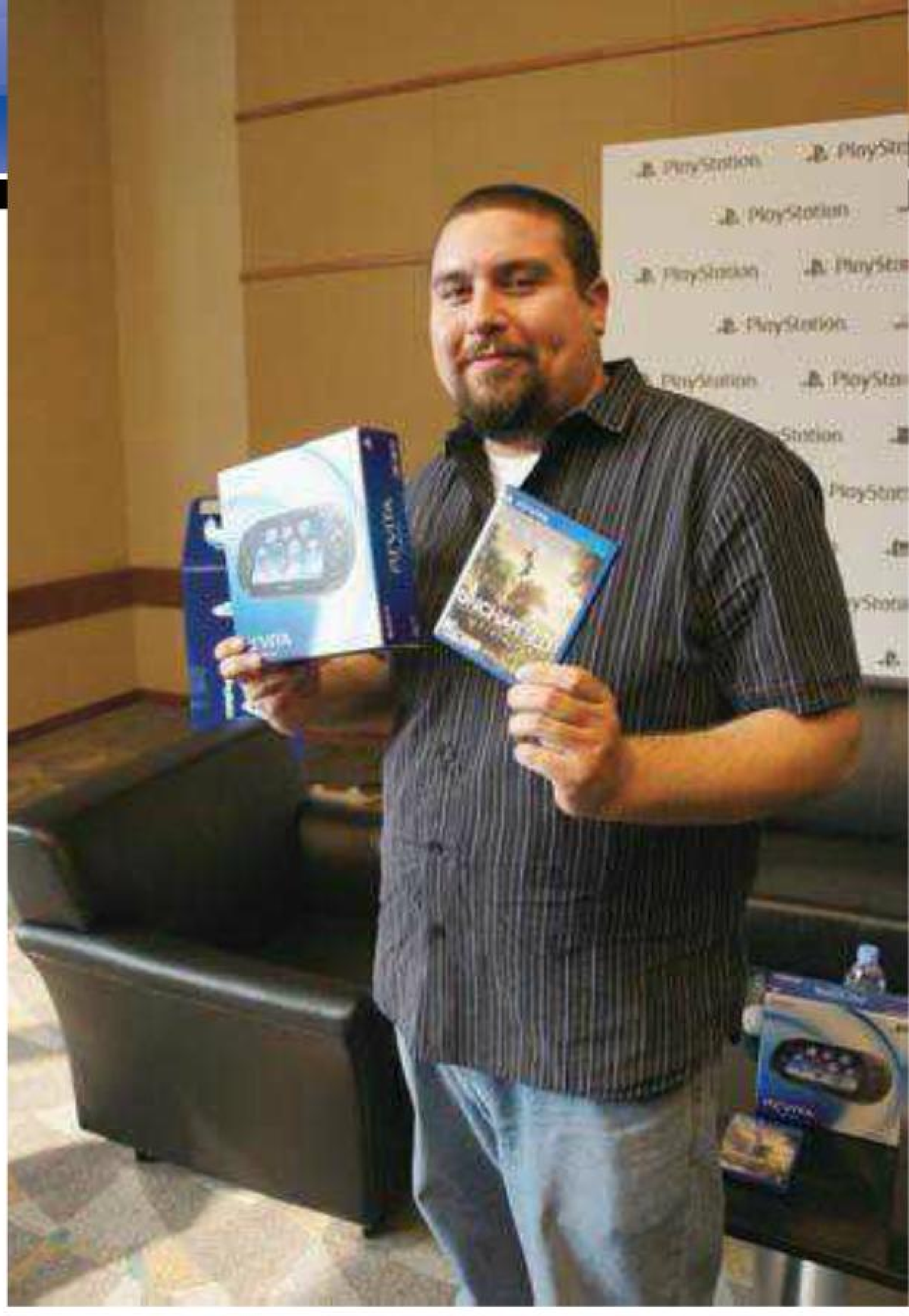
Victor： 当然是《未知海域》啊（笑），如果不把它计算在内的话，我会选《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，之前用了两年时间来制作《黄金深渊》，现在终于有长假来慢慢品味这个游戏。

——Victor先生你常拿着一个硬币在手上，是不是因为受到《蝙蝠侠》里双面人的影响呢？

Victor： 这个硬币对我来说相当于一个幸运币吧，我自己本身也很喜欢双面人这个角色，当我遇到难以选择的事情时，有时候也会通过掷硬币的正反面来下决定。

——《未知海域》这个游戏的本身就很有电影的味道，是否考虑过将其电影化呢？

Victor： 其实我们已经在准备拍摄《未知海域》的电影，但角色的人选和故事的内容还没确定，估计在未来几年内才会公布相关的信息。虽然德雷克的人选还没确定，但肯定是一个身体强壮的人，因为在拍摄的时候肯定需要他的协助，做出大量的动作捕捉来放到电影或游戏里以提升真实感。



▲作为Bend工作室的老大，Victor Harris先生可谓霸气十足。

——听说Victor先生对中国的文化挺感兴趣的，那么会考虑将次作的舞台定在中国吗？

Victor： 我们时常去发掘一些可以用在游戏里的场景，而中国是一个历史悠久，并有着各种传说的国度，挺适合作为游戏的舞台，将来很有可能来这里取景。

——相比起普及度较高的PSP，在PSV平台开发游戏的优势在哪里？

Victor： PSV作为PSP的升级版本，多出了一个右摇杆，玩家的操作体验肯定比PSP的要好，在画面方面当然是只升不降的，像《未知海域3》已经是PS3上的第三部品，顽皮狗为此也用了几年的时间来开发游戏引擎。我们的工作室也一样，如果将来有新的作品，它必然会越做越好的。

"《街头霸王》、《铁拳》系列"制作人小野义德、原田胜弘访谈

▲两位制作人都对合作的游戏报以非常高的期望，预祝他们成功！

来自Capcom"《街头霸王》系列"的制作人小野义德和来自NBGI"《铁拳》系列"的制作人原田胜弘，他们的合作已不在少数，本次来到亚洲游戏展自然是为了宣传两人分别负责开发集两大格斗系列于一体的《街头霸王对铁拳》和《铁拳对街头霸王》。在现场的活动中，小野义德充分地发挥了自己独有的搞笑天赋，幽默的演出令观众们欢乐不已。而原田胜弘牺牲色相大胆"女装"的场面也让人捧腹大笑。两人更一度因为太投入现场的活动而延误了采访的时间，真是让人不得不怀疑他们有没有好好的在做游戏（汗）。在访谈的期间，他们也一如既往地打岔卖萌，使得访谈更像是玩家之间的交流。

——请问《街霸对铁拳》的登场角色是以什么为原则选出来的？

小野： 根据我的喜好。

——那为什么你最喜欢的布兰卡没有登场呢？

小野： 其实我本来想告诉你我是开玩笑的，但是你一本正经地相信了我的答案，所以我现在在想应该怎么回答你好呢。大家都好严肃啊，如果我开玩笑后不立即告诉大家我在开玩笑的话，那是不是就已经被写到报道里面去了呢（笑）。《街霸》这边主要是让一些平时大家耳熟能详的角色登

场，我们在美国公布了要做这个游戏之后，不少玩家都在通过网络给我留言，说想让自己喜欢的角色登场。至于《铁拳》的选角其实也是由我自作主张，基本没有管原田先生的意见。那个，大家如果觉得好笑的话可以笑一下啊！

原田：我们接触过很多媒体，感觉中国的媒体是最严肃认真的，其实大家可以不用这么拘谨，你们真的不打算笑一个吗？

小野：如果我现在脱裤子会让大家觉得好笑的话，我会脱的噢，我真的会脱的噢！我要脱了哟！（此时主办方适时出面制止了小野先生接下来的举动）

——《街霸》和《铁拳》都是非常成功的格斗游戏，为什么会有将他们做到一块儿的想法呢？

小野：先开个玩笑，是为了赚钱！

原田：其实我们一起合作还要给许多类似授权费用的杂费，没有两个游戏合作就能牟取暴利的这种说法，所以初衷并不是为了赚钱。

小野：从《街霸3》到《街霸4》经过了十年的周期，期间“《铁拳》系列”却一直在出新作，让人觉得《铁拳》的进度已经超越了《街霸》，看到这种势头，我就和原田先生商讨说不要让这股热潮停下来，聊着聊着就聊到了合作，于是就产生了将两个游戏结合到一起的想法，希望会有更多的粉丝来支持我们！

——大家都知道《街霸》和《铁拳》的是完全两种风格的游戏，那么在制作《街霸对铁拳》时，平衡性方面会作出如何的调整？

小野：这是个经常被人提及的问题，实话说我本人并没有特别在意游戏平衡性的这个问题。当我从原田先生那里将《铁拳》的角色“借”回来之后，我就把他们当作自己创作出来的角色，所以不会有因为他们是别人游戏里的角色所以要作出特别调整的想法。话虽如此，但并不等于我无视了《铁拳》角色的风格和粉丝的意见以及诉求，在合作之前我已经从原田先生那边深入了解过《铁拳》这个系列的特点，然后再着手开发游戏，所以最后会做成怎么样，我个人是非常期待的。那个，我说原田先生你是不是睡着了？（推）

原田：（迷糊）啊？什么？哦，我没有睡着，只是稍微分神了一下，在想刚才会场上那两个可爱的女生的……

小野：这算哪门子的采访啊！太差劲了！拜托各位千万不要写进去啊！

——可否透露一下PSV版与PS3版《街霸对铁拳》有什么异同点呢。

小野：不～告～诉～你～哟～

原田：PSV版的游戏会应用到背触板的功能。

小野：如果用背触板的功能，也许可以做出一些“肮脏”的动作噢～怎么大家的反应好像不大期待似的？可能各位觉得我在开玩笑，不过其实我是认真的！比方说用背触碰一下风间飞鸟，她就会作出一个惊讶的动作并发出“啊～”的声音（模仿飞鸟的样子）。

原田：看来大家还是不相信啊，小野先生，那我们真的把这个做进去吧。

——听闻本作会对应PSV的“near”功能，那将会用这个功能来做些什么呢？

小野：那个，其实我是上周在日本买到PSV后才知道原来有near这个功能的，所以已经来不及做到游戏里了。大家不要让索尼知道这件事啊，所以请在报导里写我们会积极使用这个功能吧（笑）。

——《街霸》和《铁拳》两边的玩家对本作都有什么样的评价呢？会不会都认为这个游戏两头不着岸呢？

小野：确实有不少玩家是这样反映的，就像《铁拳》的死忠玩家在看到合作的游戏后，首先肯定会惊讶，随后也许还会生气，质问制作人为什么弄个这样的玩意儿出来。其实在制作这个游戏的期间，我们一直有因为玩家的声音而对游戏进行调整，并尽量将试玩版投放到像AGS这样的展会中，让喜欢两个游戏的玩家去尝试并将意见反馈给我们。到现阶段，一些核心的玩家虽然已经接触了本作，但还未能完全接受这个游戏，我们会加大努力让两边的粉丝都喜欢上这个游戏的。因为游戏还没有发售，两边的玩家目前还处于观望状态，所以很难全面地回答这个问题。不过原田先生已经在许多地区做过回访，相信他能更好地解答。

原田：角色登场数超出了玩家们预期的数量，所以这方面算是比较满意的。作为一个全新的游戏，本作里既有铁拳的规则，也有玩街霸的感觉，因此两边的玩家持有不同的意见是很正常的事，如果能吸引到一些原本不玩格斗游戏的玩家来尝试本作的话，那就已经算是一个成功了。

小野：话说本作故事的剧情还被原田先生称赞过呢（得意）。

原田：瞎说，没有的事，我个人认为《街霸》的剧情真不是一般的烂，因为大家本来就对剧情没有什么期待，所以也没有玩家对剧情有过意见，本作也是这种情况。相反《铁拳》的剧情就经常成为大家的话题，建议各位回去看看《街霸4》的片头和结局，你就会发觉这个游戏的剧情要多烂有多烂。

小野：其实原田先生本身是很喜欢《街霸》的剧情，只是因为羞涩所以才故意说成这样。

原田：瞎说！《街霸》这个游戏确实做得还不错，但拜托不要再跟我提剧情了。

小野：当初将《街霸》的剧情发给原田先生看的时候，他就打电话过来说这个故事写得跟垃圾似的，还质问是谁创作的剧本。而我一边在听原田先生骂剧情，一边告诉员工们说原田先生在称赞我们的游戏和剧本，所以至今那位撰写剧本的人都一直以为原田先生是喜欢他的剧本的。

原田：改天我写封信去告诉他事情的真相吧。

——《街霸对铁拳》已经有相当的完成度，而另一款《铁拳对街霸》却没有太多消息，请问原田先生能否透露一些相关的情报？

小野：（插嘴）你提的这个问题完全没有意义啊，要说为什么的话，那是因为他（指着原田先生）连一页的计划书都还没开始写。

原田：情况还不至于像小野先生说的这么差，前段时间我就在网上向玩家们咨询意见，比如希望哪些角色登场等等。

小野：这和你完全没有开始写计划书有什么区别吗？

——两位觉得格斗游戏还有什么地方可以革新的吗？

原田：这个问题很难回答呢，不过肯定还有进化以及革新的空间，问题就在于玩家是否能跟上进化的脚部以及革新的内容是否有趣。

小野：在这方面我们都想有一个很大的突破，但目前还有很多细节方面的问题在处理，不少问题都影响着进度，必须优先解决掉，进化就会受阻于这些小问题。

——《街霸对铁拳》是否会推出加强版呢？

小野：是否会出加强版，有很大一部分原因是取决于玩家的意愿，目前还没有考虑出加强版，但版本升级倒非常有可能。

——明年即将发售的《灵魂能力5》(Soul Calibur 5 简称SC5)，听闻原田先生也参与了游戏的开发设计，请问具体是负责了哪些部分呢？

原田：首先我想说《铁拳》和《灵魂能力》是两个完全不同的游戏，至于《SC5》的开发我基本没有插手，我主要负责游戏系统上的技术支援，除此之外还负责向玩家收集意见，以及整体开发上的一些支援工作我都会参与其中。我希望《灵魂能力》做出来后会是和《铁拳》完全不同的游戏，因此如果遇到一些冲突我还是会给出否决的意见。

小野：（嘀咕）NBGI真可怕……

——下载内容方面，会追加下载角色或先放出体验版吗？

小野：试玩版的话有点难度，因为我们很难决定让哪些角色在试玩版里登场，如果玩家在试玩版中没有看到自己喜欢的角色，那么反馈回来的意见也许不够全面，所以我们更倾向于在各地开展试玩会。反正原田先生那边的《铁拳对街霸》完全没有进度可言，将来在他累死累活开发游戏的时候我再慢慢想DLC的内容来打发时间好了（和媒体一起大笑）。

访谈进行了 40 分钟后，小野先生由于有其他的安排，所以现行离场。在场的大部分媒体都一并离去，只剩下我们杂志以及另一家媒体留了下来对原田先生作进一步的采访。

——之前小野先生说他不会太在意《街霸对铁拳》的平衡性调整，那么原田先生对此有什么看法呢？

原田：在游戏开发的过程中，99%的开发都由小野先生他们来负责，我只是负责把我们这边的资料和数据交给他们，不过他们会以一个月为周期，将开发的进度告诉我们。简单来说就是我们把授权交给了Capcom那边的人，假如我们给予太多意见的话，那

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

么小野先生那边也许就难以发挥自身的想象力，也未必能将原本打算做的做出来，因此我们不会过于干涉他们的工作。

——电影《铁拳 血之复仇》里登场角色约有10人左右，这个阵容似乎不能满足广大粉丝的需求。以后是否会推出包含更多角色在内的电影呢？

原田：这个问题其实我本人也有和写剧本的那位同事聊过，一开始我们有考虑过让更多的角色登场，但假如全部角色都要出场的话，系列的50多个角色每个出场1分钟就将近1个小时了，如果放在一部时长在1个半小时至两个小时之间的电影里，那么影片就很有可能无法将结局交代清楚了。所以我们最后还是决定只让一部分角色登场，其余的角色也许会在其他的电影里分批出现。

——冒昧地问一下，这部电影的剧情似乎表现平平某些地方甚至还有点强差人意，原田先生是怎么看的呢？

原田：其实最初看到这个剧本的时候，我马上就冒火了，认为这种剧情让粉丝们情何以堪。写剧本的佐藤先生就告诉我，作为一部电影来说，一般在结尾处都必然有高潮部分，比方说有一个最终BOSS，你将他击败后就迎来结局。我听过之后也觉得是这么一回事，这部电影在不怎么接触《铁拳》的人群中还是有不错的反响的，这也正是我们所希望的，能向更多的Light user推广《铁拳》这部作品。

——在电影里，有一幕是凌晓雨裹着浴巾并让头发自然垂落下来的，有考虑过将这个造型收录到游戏里面吗？

原田：这一点我都完全没有想过，没想到这个造型的人气这么高，我会郑重地考虑这个建议的。

——《铁拳TT2》已经正式推出了，是否考虑过将其移植到家用机呢？

原田：其实我们已经开始了相关的移植工作，同时也想为街机版的游戏进行一次升级，这两项工作目前都在同时进行，非常忙啊！

——每一作家用机版的《铁拳》都会收录一个迷你游戏，请问《铁拳TT2》的小游戏会做成什么样的呢？

原田：原本是为了让玩家享受更多的乐趣才加入小游戏的，而目前还没决定是否在《铁拳TT2》中加入，不过我们会考虑的。

——关于《铁拳对街霸》，听说本作是3D游戏，那么将会如何处理《街霸》中角色的飞行道具呢？

原田：躲避飞行道具的方式会有好几种，首先是跳跃，但这种跳跃应该和《街霸》中的不同，其次就是通过横向移动来躲避，目前还打算做一些抵消飞行道具的相关行动测试，虽然具体的测试还没开始，但已具备测试的环境。

——前作《铁拳6BR》的PS3版初期网战延时非常严重，之后添加了更新补丁才变得流畅。请问这次的《铁拳TT2》PS3版初期是否能够保持《铁拳6BR》添加补丁后的网战流畅度？

原田：就网络对战时的数据包送信量而言，《铁拳》会比《街霸》多出3倍以上，有时候线路繁忙就会导致玩家在对战时出现的不流畅情况。不过类似的问题我们基本上已经克服，目前网络部分的开发进度还不错，流畅度应该是有保证的。

——是否考虑过在PSV上推出《铁拳》的作品呢？

原田：我个人觉得PSV是个不错的平台，但目前还没有这方面的计划，关于这个问题也会取决于有多少粉丝希望我们在PSV上推出游戏。

Vita动态 Vita企划 Vita劲作 Vita攻略

“《最终幻想》系列”制作人桥本真司、鸟山求访谈

桥本真司曾经以“桥本名人”之名作为红白机游戏达人活跃于上世纪。现在在 SE 主要负责“《最终幻想》系列”、“《王国之心》系列”的制作，并兼任公司主管一职。而鸟山求自从 1995 年入职 Square 之后，就一直作为编剧、活动策划和制作人活跃至今。他为玩家们带来了众多感人至深的游戏，在《最终幻想ＸⅢ》中他同时担任监督和编剧两职，展现出惊人的才华。

——中文版《FFXⅢ-2》的推出对于亚洲玩家是个好消息，今后系列的相关作品是否都会推出中文版呢？比如PSV的《FFX》。

桥本：这方面我们也会为玩家努力争取的。

——在TGS上桥本先生宣布了PSV版的《FFX》，请问在场可否稍微透露一下有关本作的一些消息么？

桥本：目前已经基本完成了，我们正在进行技术测试。2012年是“《FF》系列”的25周年，这一年里我们会推出许多该系列的相关作品，而PSV版《FFX》正式作为25周年纪念作的其中一环，具体消息我们也会尽快向各位公布，敬请期待。

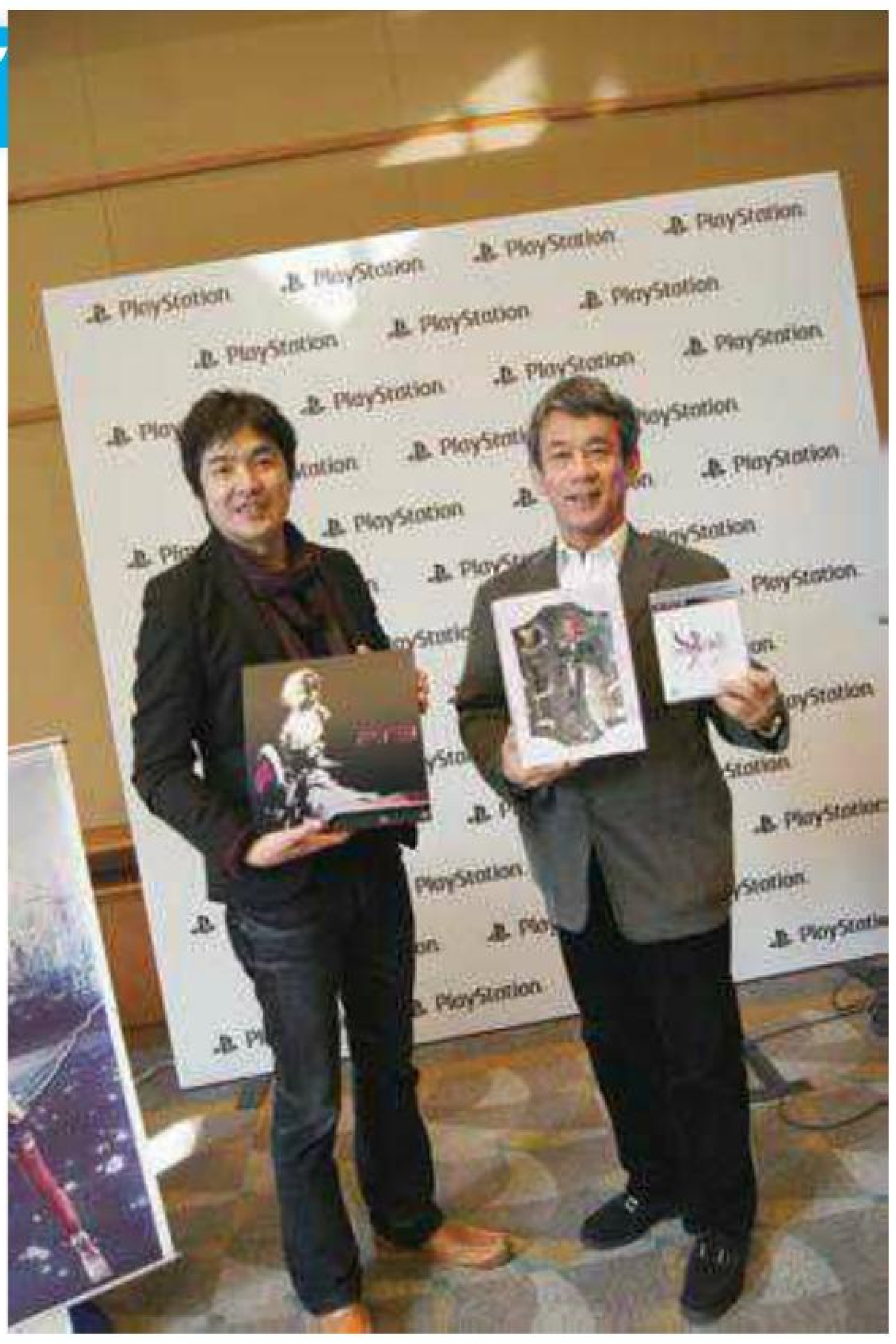
——请问《最终幻想 零式》今后会不会考虑推出续集呢？

鸟山：这个目前我们还没有计划呢，虽然其他小组的制作成员目前还在工作中，但《最终幻想 零式》以及《FFXⅢ-2》的工作小组目前都放长假去了。

桥本：不过鸟山先生除外（笑）。所等他们回来的时候我也会去跟他们征求意见的。

——《寄生前夜》系列在《第三个生日》之后会不会继续推出续作呢？

鸟山：由于刚结束《第三个生日》这个项目，所以暂时还没有相关的计划。



▶希望官方早日公布未来登录于PSV平台上的《最终幻想Ｘ》的具体信息。

《终极漫画英雄对Capcom 3》制作人新妻良太专访

▶《UMVC3》登录掌机平台可以说是大势所趋。

2011 年春季推出的《漫画英雄对 Capcom 3》在世界的范围内掀起了一阵 2D 格斗热潮，作为系列的延续，本作无论是画面音效还是系统都得到了玩家们的一致肯定，接下来接受我们采访的就是“《MVC》系列”的制作人新妻良太先生。

——《MVC》这个系列也出了好几作了，想问一下新妻先生在本作里用了哪些地方去吸引玩家呢？

新妻：《MVC2》距今其实已经有十年的时间了，之后我们一直都有听取玩家们的反馈，并且对新角色进行投入。要说本作《UMVC3》吸引玩家的地方，应该是游戏收录内容的丰富程度吧。

——《UMVC3》中我们看见不少非格斗类的角色，想问一下新妻先生，在设计这些角色的招式时有没有什么要注意的地方呢？

新妻：这些原本就不是格斗类的角色，在游戏中也不会刻意地去做出格斗动作的，更多的会从他们本来的设定以及在原作中的动作着手，再考虑怎样去改变为攻击的招式。

——那请问新妻先生为何会考虑把《逆转裁判》的成步堂加入到本作呢？

新妻：其实制作完《MVC3》之后，就已经有FANS希望在下一作可以加入成步堂这个角色了。另外这个系列原本也是一个比较热闹的游戏，所以我们也希望在本作中不只是加入格斗类的角色，而是从更多类型的游戏中引入新角色。于是我们就觉得把这个在原作中完全没有打斗镜头的成步堂加入到《UMVC3》中会比较有趣。

——在PSV版中我们可以通过触摸屏去进行一些连段动作，请问本作在与PS3版联动时，能否通过PSV作为控制器，在PS3上用触摸屏来施展连段呢？

新妻：基本都是可以做到的，只是在施展连段的时候需要一些时间去习惯。

——Capcom在格斗游戏制作方面造诣颇深，比如知名的“《街头霸王》系列”，想问一下新妻先生，“《MVC》系列”是想带给格斗玩家们什么样的感受呢？

新妻：其实《MVC》中之所以有众多作品的角色登场，是希望向玩家呈现出一种“梦幻对决”的感觉。另外正因为有《街头霸王》这个系列，我们在制作这款游戏的时候，可以从另外一个方向去发展格斗游戏，尽量让游戏的出招方式简易化，降低游戏的门槛，让更多的玩家去享受格斗游戏的乐趣。不过也希望大家不要误会，虽然本作降低了格斗游戏的门槛，但并不代表游戏本身没有研究性，这也充分体现出Capcom格斗游戏的精髓。

——请问新妻先生觉得PSV版《UMVC3》相比家用机版有哪些更为吸引人的地方呢？

新妻：在PS3上我们可以在家中与朋友或者登录网络进行对战。而PSV版得益于它便携的特性，让我们可以拿着它随时随地的进行对战，而不再局限在家中。另外PSV版也有许多独有的功能，相信就是已经买了PS3版的玩家，也会觉得购买PSV版是物有所值的。

——“《MVC》系列”中的“Marvel（漫画英雄）”与“Capcom”分别代表着欧美以及日本的文化，请问制作小组在制作游戏的时候有没有自己的偏向性呢？

新妻：我们确实有意识到美国方面的市场，因此《MVC》中的“Marvel”也理所当然偏向美国方面多一点。我们也做过一些调查，虽然最近漫画英雄系列的作品频频电影化，如钢铁侠、美国队长这些角色也开始为人所熟知，但对他们了解更深的还是美国玩家，所以在选用角色方面我们也会注意这一点。当然这并不代表我们可以把游戏做得太美式，毕竟像《街头霸王》这类作品代表了日本游戏角色的特征。因此在设计理念方面，我们并没有特别偏向哪一方。

“《无双》系列”制作人小笠原贤一及监督庄知彦专访

原本大会发表中只提及小笠原贤一（Kenichi Ogasawara）先生会出席，岂料监督庄知彦（Sho Tomohiko）也突然在现场出现并一同为为购买PSV同捆版的玩家签名留念，随后也一并接受了我们的采访。

——请问制作人当时为何考虑在《真・三国无双 NEXT》加入背触功能的？

庄知彦：开发本作的目的是希望可以完全活用PSV的硬件机能，因此在本作开发的初期阶段，我们就已经决定加入背触板的元素了。由于《无双》始终要追求那种爽快感，因此我们利用了神速乱舞来尽量发挥PSV背触板的功能。虽然实现方式以及操作方法都十分简单，但以这种形式来表现还是第一次，对于玩家来说也是一种全新的体验。

——请问本作是否在刚得知PSV的时候就开始着手开发的呢？

小笠原：项目其实是从2010年11月就开始进行了，直至2011年1月期间我们都一直在进行一些会议，随2011年1月PSV正式公布后，我们就开始全力开发了。

——请问在PSV这个新平台上开发游戏，期间制作人员有没有遇到一些难题呢？

小笠原：在PSV这个崭新的平台上，如果想让《无双》的特色得以充分地发挥，例如在PSV上表现流畅且优异的画质，运用其网络功能等方面，其实这些问题对于开发人员来说每一件都是相当具有挑战性的。

——有没有打算推出本作的中文版呢？

小笠原：这个问题不太容易回答呀，要是大家购买PSV之后能够玩这款游戏，并且多提一些意见给我们，我们一定会考虑的（苦笑）。

——请问编辑模式今后会不会考虑更多的互动方式呢？例如将自己创建的武将分享给其他玩家使用之类的。

庄知彦：新的互动方式暂时还没有计划，不过本作中自己创建的武将其实已经可以作为敌方武将出现在其他玩家的游戏中了。另外在争霸模式中，如果玩家成功俘虏敌方的自建武将，就能够夺取该名武将身上的武器和防具，也希望玩家去尝试一下。

——《真・三国无双NEXT》今后能否与PS3上的《无双》作品进行联动呢？

小笠原：虽然我们目前尚未最终确定，但是我们已经在积极考虑这方面的内容。

——近年来《真・三国无双》类作品的角色渐趋美型化，请问其中是否把女性玩家的需求列入其中呢？

庄知彦：随着主机的硬件性能加强，角色在画面方面的表现也会有所加强。当然这其中也不排除当今的主流趋势，但也并不是因为这个原因而有意让角色变得美型化的。就我个人的意见，其实更希望可以加入一些样子更为粗犷的角色（笑）。

——日后的DLC会不会考虑和其他厂商的游戏进行相关的合作呢？

小笠原：本作目前并没有这类与其他厂商直接合作的内容，《真・三国无双》会维持三国的世界观，而《战国无双》也是一样。至于作品与其他厂商的互动，作为《无双》系列的扩展，相信在《无双大蛇》这个系列上的可能性会高一点。

——今后“《无双》系列”在PSV平台上有没有什么新的计划？

小笠原：虽然现阶段还不能详细地告诉大家，不过《真・三国无双NEXT》这次作为系列的试验性作品在PSV上推出，让我们得以了解到如何在PSV上表现游戏的画面以及战斗效果，这次的经验为我们今后在PSV上推出系列的作品提供了参考。

——最近越来越多其他的厂商推出“无双”类型的游戏，作为这类游戏的创始公司，会不会有危机感？

小笠原：当然也不会说完全没有危机感，做游戏需要不断进取，我们也会从一些新出的同类游戏或者其他游戏中学习好的地方，然后去超越对手，这也是一个良好的循环，我们今后也会尽力去做出高素质的游戏，让玩家得到满足。另外我自己在这类游戏的工作经验累计已经有11年了，从掌握的技巧来说，相信也不会那么容易就输给其他对手公司的。

——正如制作人提及的，《真・三国无双NEXT》是系列在PSV上的试验性作品，那请问制作人对本作的表现是否满意呢？

庄知彦：当然也不会说完全满意，但我们也是尽力将本作做好了。无论游戏也好、PSV也好，他们都有一个延伸的过程，而我们这款PSV上的《无双》也有着改良的空间，今后也会尽量做出让自己满意的作品给玩家。

小笠原：虽然本作有着很高的完成度，但其实还有许多可以改良的地方，在这个充分利用网络功能的PSV平台上，我们可以通过下载内容来完善以及丰富游戏的内容。因此我们也希望可以得到更多玩家的反馈意见。

——如今很强调游戏与玩家之间的互动，请问PSV的《无双》日后是否会尝试借助PSV的拍照功能，将玩家的样子放入到自建武将当中呢？

庄知彦：其实在开发本作的期间我们也有考虑过这个功能，但因为考虑到与游戏各方面的配合，最终我们还是没有采用，不过在其中的“无双抓拍”小游戏中我们倒是利用了这个功能。其实不只是PSV，在PS3上我们日后也会探索其中运用摄像头可行性。

▲“《无双》系列”的制作人应该反思一下，2011年内无双类作品的推出密度是否过大了。

文 delphi、Drow 编 星夜 美编 anubis

积跬步，至千里

——PSV 欧美一二方游戏制作团队巡礼

通常，人们没有攀登到山顶，不是因为体力不够，而是发力太早，游戏市场的竞争同样不是短途跑，而是需要不断变换节奏，伺机发力的漫长征途。尽管 PSV 为在日本市场成功发售，准备了远胜当年 PSP 首发时的游戏阵容，但是 PSV 在年末商战的表现依然有些不尽如人意，或许欧美风劲吹的游戏名单是一个主要原因。可以预见的是，PSV 能否实现索尼设定的野心勃勃的目标：跨越游戏界限，融入到人们的日常生活中，能够仰赖的并非是习惯吃老本的 SCEJ，而是技术与创造力突飞猛进的 SCE 欧美地区的一、二方制作团队。Bend Studio 打造的《未知海域：黄金深渊》为次世代掌机游戏画面树立了难以超越的新标杆，圣莫尼卡工作室则在扩增实境（Augmented Reality）领域进行了诸多有价值的深入探索，而《Sound Shapes》等游戏获得索尼大力支持，证明了 PSV 同样是创意小品游戏的成长沃土。

在 PSV 的研发过程中，核心团队广泛听取了来自游戏制作者们的建议与呼声，其所要创造的不仅是在制造工艺上出类拔萃的硬件产品，而且也要迎合游戏开发者们的各项需求，降低游戏成本，提供更可靠、便捷和高效的开发环境。最值得称道的是，索尼努力建立的 PSV 生态圈，大鱼能够在这里畅游，小鱼也有一席之地。他们提供给中小规模的团队低廉的开发套件租赁价格，独立游戏开发商 Honeyslug 充满感激地说：“索尼的制作团队相当友好，反应迅速，并直指问题的核心，让我们可以更好地聚焦游戏系统，而无须在引擎方面投入过多。”另一方面，PSV 游戏在种类和开发预算上，将继续延续 PSP 时代“轻盈而又无处不在”的风格，提供接近于家用机游戏素质作品的同时，为玩家带来与众不同的移动游戏体验。

索尼希望借助 PSV 开疆拓土，应对苹果、谷歌等公司在移动游戏市场咄咄逼人的攻势，就必须认真检视 PSP 在欧美游戏市场的经验与教训。以美国为例，2005 年发售的 PSP 迄今为止卖出了 1980 万台，2007 和 2008 两年的硬件销量并列最高为 380 万台，但值得注意的是，2007 年索尼在美国推出了近 130 款 PSP 游戏，但质量却良莠不齐，而此后一年游戏数量锐减到 67 款，但不乏一些金字招牌的游戏，所以两年的销售收入相差不多。索尼全球制作室总裁吉田修平强调：“PSV 游戏将坚持走精品路线，维持长期、稳定、均衡的开发战略。”作为次世代掌机，除了性能大幅提升，背面触摸板带来的操作进化，以及针对互联网应用和社交网络的丰富内容，PSV 还通过专用游戏卡、特殊的内容管理机制以及帐户绑定机器等设定，进一步抬高了破解门槛。俗话说万事俱备，只欠东风，游戏开发者无疑成为 PSV 能否崛起的重中之重。

让顽皮狗这样的顶尖游戏制作组开发掌中游戏是一件十分奢侈的事情，原因并不在于他们更擅长 PS3 游戏制作，而是考虑到洛杉矶高昂的人力和公司运营成本，200 多人的顽皮狗如果开发一款掌机游戏，销量需要达到 200 万套以上才能收回成本。相比较而言，团队规模只有 40 多人，位于俄勒冈州本德市的索尼 Bend Studio，团队运行成本只有顽皮狗的 1/8，其作品销售数字达到百万即可赚得盆满钵盈。正是由于上述不可忽视的因素，Bend Studio、圣迭戈制作室等才成为 PSV 游戏开发领域的中坚力量。上述团队尽管在 PS3 游戏市场并没有太多风光表现，但并不意味着他们无法在 PSV 上开创新格局。正忙于 PSV 战术射击游戏《Unit 13》开发工作的 Zipper Interactive 总裁 Brian Soderberg 表示：“《Unit 13》将是我们在《海豹突击队》之外，重点打造的全新游戏品牌，我们为此投入了在 PSP 时代难以想像的预算和开发资源。”

■索尼全球工作室总裁吉田修平

■ PSV 的内部元件构造图

[小个子的力量]

“次世代舞台已经有了很多巨人，这对我们来说是一种鞭策，但不要忘记小个子也有力量。”Bend Studio 主 管 John Garvin 如是说。作为索尼全球制作室中人员规模最小的团队，他们经历了 PS 时代《虹吸战士》的短暂辉煌，随后在 PS2 时代一度迷失自己。幸运的是，他们最终在 PSP 游戏领域如鱼得水，《虹吸战士 黑镜》以及 2009 年发售的 PSP 游戏《抵抗 惩罚》（Resistance: Retribution），因优异的画面效果和原创内容斩获多项大奖，在 PSP 游戏引擎方面，Bend Studio 积累了深厚的开发经验。此外，他们又通过制作 PSN 游戏《虹吸战士 战斗任务》探索了系列联机化的方向。“因为每个人看问题都有局限性，我也不例外，所以当大家聚在一起时，我们会把特别尖锐的问题摆在桌面，有些人会被吓倒，但是更多的人决心直面挑战。”John Garvin 回忆说。正是凭着俄勒冈人特有的顽强性格，开发团队才能在摔倒的地方重新站起来。

■ Bend Studio 员工合影。

2010 年初，John Garvin 接到了索尼全球制作室总裁吉田修平的电话，在几周前，电话中的声音告诉他，迫于盈利和削减运营成本的压力，索尼会对旗下制作室进行小规模裁员，Bend Studio 原有的 60 人规模的开发团队将缩编到 40 余人。不过这一次，吉田修平带来的是一条好消息，言简意赅的说，公司希望 Bend Studio 能够成为 PSV 领域的顽皮狗，这并非是单纯的比喻，因为索尼决定将《未知海域》的首款掌机游戏交予他们制作。有些好笑的是，由于裁员，Bend Studio 的官方网站一直处于无人照看的状态，除了招聘页面，网站直到现在都没有更新过。整个团队尚处于磨合阶段，能否成功驾驭被索尼寄予厚望的次世代掌机，外界没有人敢打保票，但 John Garvin 和他的团队却表现得信心十足，“因为我们是俄勒冈人。”John Garvin 笑着说道。

本德市虽然是俄勒冈州中部地区最大的城市，人口却只有 8 万余人，喀斯开山脉和德舒特河穿行其间，孕育了这里绮丽的自然风光和壮美的野生森林。就像

这座城市一样，Bend制作室是SCEA旗下规模最小的第一方开发者，但是在PSV游戏领域则是当之无愧的领军人物。“开发《未知海域：黄金深渊》这样的作品，是每个游戏制作者都翘首以盼的机会，我们对自己有信心，PSV的未来十分光明，因为它在诞生之初，就显得与众不同。”John Garvin继续解释说：“以往，（索尼）日本总部的硬件部门完成了他们的工作，我们才能接棒，此时对这台主机几乎一无所知，PSV的诞生过程却大相径庭，我们回答了很多问卷，甚至召开跨国电话会议，硬件人员询问我们希望得到怎样的掌机，我告诉这群日本同事，嘿，伙计，你早该这么问我们了。”

PSV是一款更加符合游戏开发者需求的次世代掌机，但并不意味着Bend Studio的探索工作就会一帆风顺，从硬件架构上讲，PSV更接近于PS3而非PSP，与后者的开发环境有本质不同。对于拥有PS3游戏开发经验的团队而言，很多工作就像是在做“移植”，但是Bend Studio一直坚守在PSP游戏开发领域，首次与PSV共舞，对他们而言无疑是巨大的挑战。更重要的是，索尼要求他们在15个月的时间里制作出稳定的试玩版本，并充当2011年E3展会为PSV打头阵的作品。多年来，通过顽皮狗的杰出表现，《未知海域》已经成为游戏产业标志性的图腾，玩家会习惯性地认为，内森·德雷克的每一次冒险，都注定是伟大的传奇，能够颠覆游戏产业既有的种种标准。John Garvin坦言：“压力如影随形，团队成员们讲得最多的一句话就是，（这项内容）是否还可以

▲ Bend Studio 主管 John Garvin（右）。

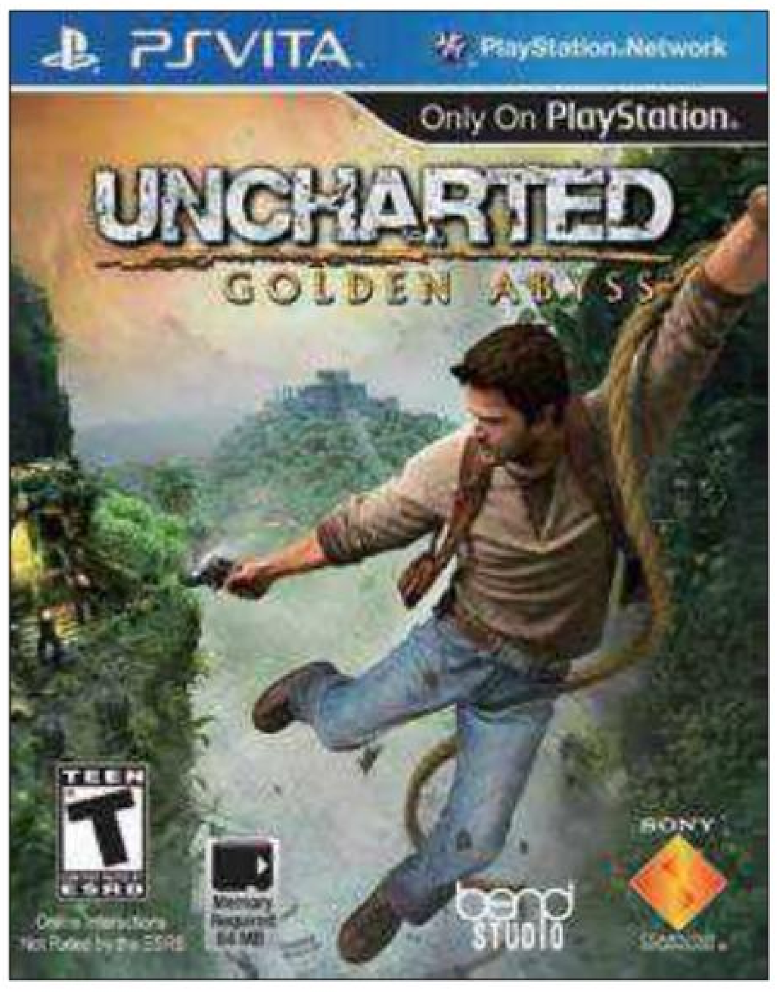
做得更好？”

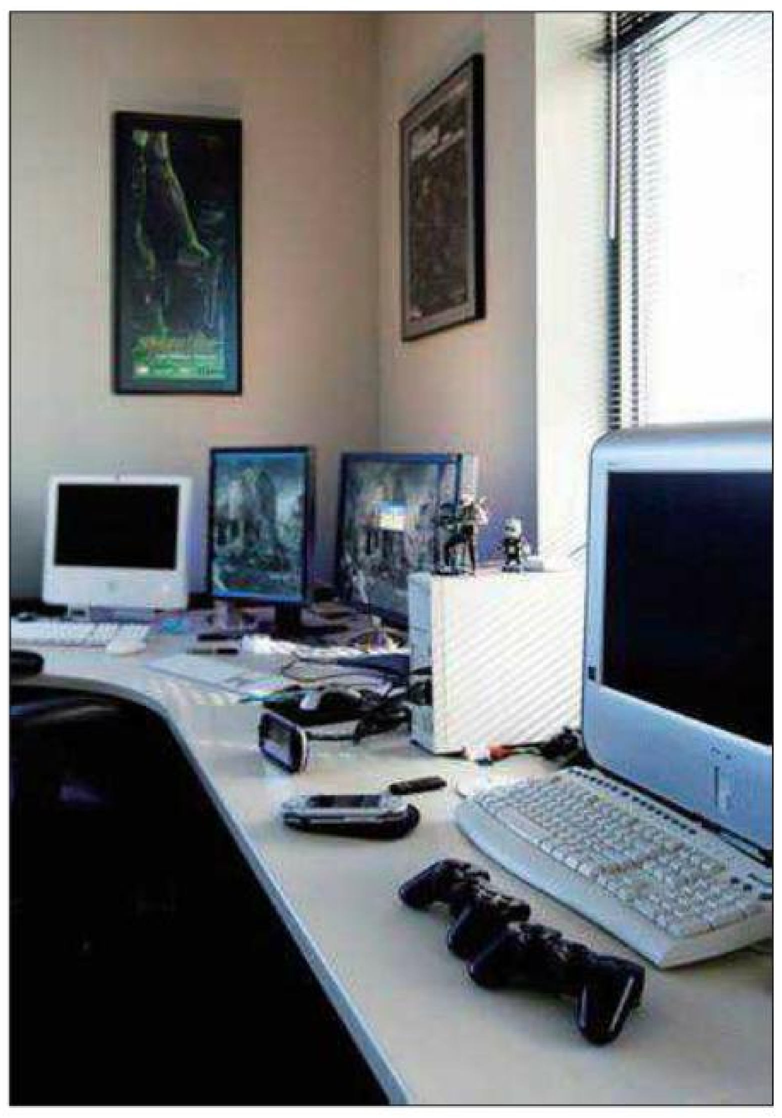
Bend Studio负责本作具体的游戏开发工作，顽皮狗充任监督，确保《未知海域 黄金深渊》不会偏离正传确立的剧情、风格与轨道。两家制作团队第一次见面时，顽皮狗副总裁Christophe Balestra表示，Bend Studio可以自由使用顽皮狗的动作捕捉和录音棚，并鼓励他们制作一款为掌机而生的《未知海域》游戏。游戏制作人Victor Harris表示，“这种信任和尊重让我们十分感动，并在随后的开发过程中，迸发出不少令人惊喜的化学反应。”2011年1月27日，《未知海域 黄金深渊》正式公布，此时游戏已经秘密开发了将近一年时间，Bend Studio的40人团队保持高速运转，全力以赴的打造这款被外界寄予厚望，甚至堪称PSV游戏指路明灯式的作品。同年5月1日，游戏的内部测试版正式完成，早于6月7日召开的E3展会近一个月时间，游戏在画面和整体风格上的出众表现，征服了全球媒体和众多玩家。

John Garvin表示，外界对《未知海域 黄金深渊》的众多评价，自己最满意的一种说法就是，“老天，这是一款首发游戏？”“虽然掌机游戏有自己的特点，但是对比是很难避免的，你可以在掌机上获得最具深度和最丰富的家用主机游戏体验。”正如一家游戏媒体所言，《未知海域：黄金深渊》证明了德雷克可以做的事情，迷你版的德雷克甚至能够做得更好。游戏在很多方面体现出Bend Studio独具匠心的风格和创意。首先，本作故意减少了枪战在游戏中的比例，大幅提升了动作和冒险的元素。其次，游戏几乎用到了PSV的全部新特性，包括体感瞄准方式、触摸屏操作以及摄像功能，游戏制作人Victor Harris并不讳言这使得整个团队的工作量增加了近20%，但是“作为一款首发游戏，我们有义务为玩家展示PSV游戏的未来。”

从《未知海域 黄金深渊》开始到结束，Bend Studio都抓住了系列的本质所在，虽然画面尚无法同《未知海域 德雷克的诡计》比较，但在PSV精致的显示屏上依然显得美仑美奂。游戏的触摸屏操作并非必须，但是如同体感瞄准的设定一样，让游戏的操作变得更加自然和直观，在环境刻画和战斗环节上，游戏的表现同样可圈可点。唯有两点遗憾：因为人手所限，Bend Studio在剧情和角色刻画上暴露了自己的短板，本作也缺少应作为标配内容的多人模式。游戏的故事发生在《未知海域 德雷克的宝藏》之前，揭露了西班牙教派在400年前大屠杀远征背后的种种秘密，但丁和一位神秘失踪考古学家的孙女翠丝，成为了德雷克的新伙伴。虽然Bend Studio缺少顽皮狗拿捏剧情发展的功力，但本作的综合表现还是交出了一份令人满意的答卷。

在接受媒体访谈时，游戏制作人Victor Harris透露了工作室正在考虑续作开发的事宜，不过，据海外媒体报道，Bend Studio的下一个目标，将聚焦自家作品《虹吸战士》。有传闻说，索尼内部制定了复兴《虹吸战士》品牌的计划，目前SCE London Studio正在秘密制作PS3版的《虹吸战士4》，而Bend Studio的PSV版《虹吸战士》项目也已经启动，预计将在2012年冬天发售。作为一台高性能、强调互联网应用和触摸操作的次世代掌机，足以承载那些在PS3平台上纵横捭阖的金字招牌，而Bend Studio就是将玩家和业界的期望变成现实的魔术师。





▲ Bend Studio 的员工办公桌。

[增强实境]

对游戏产业而言，增强实境（Augmented Reality，简称AR）技术是一种正在发生中的趋势，无论是智能手机、3DS，还是PSV上增强版的SmartAR技术,AR技术提供给玩家一种“虚实结合”的另类游戏体验。从本质上讲，AR技术就是将虚拟的图像或文字讯息与现实生活中的景物结合在一起，呈现出令人惊艳的效果。当前的AR技术主要由三种元素构成：结合虚拟与现实、实时互动和相对准确的3D定位。在以往的Eyetoy系列、《审判之眼》等游戏中，AR技术已经小试牛刀，如今，索尼希望透过PSV，真正发挥AR技术虚实结合的魅力，除了SCEJ进行相关基础技术研究之外，主要的工作就交给了圣莫尼卡工作室（Sony Santa Monica Studio）负责，而由其推出的SmartAR技术，则预示着增强实境成为主流游戏模式的美好未来。

■圣莫尼卡工作室的办公区。

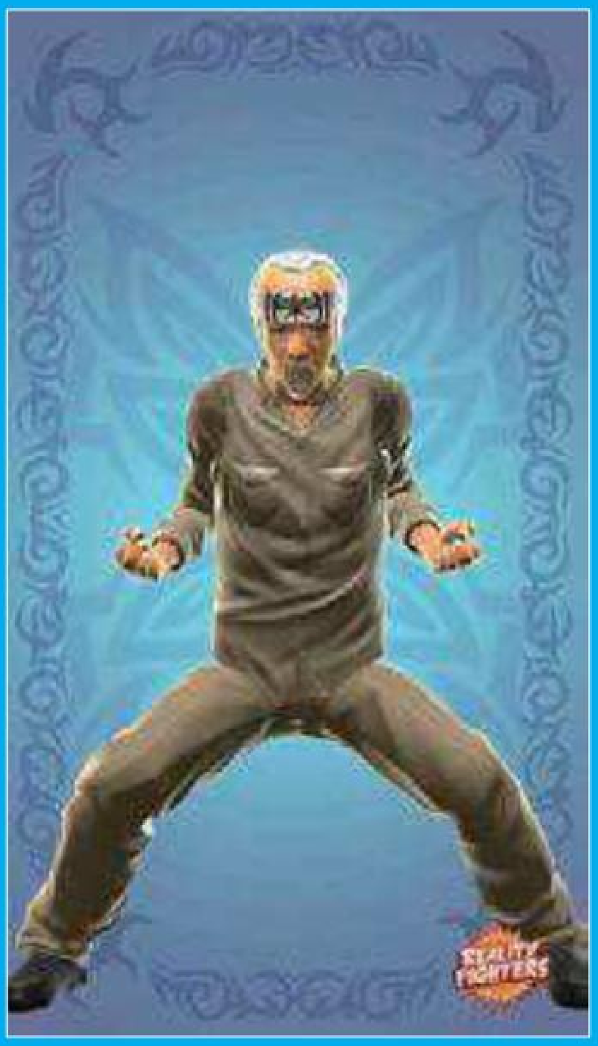
自1999年创立以来，索尼麾下的圣莫尼卡制作室凭借超一流的开发经验以及魔鬼般的创意，为PS系主机开疆拓土立下了汗马功劳，在Playstation这条由传奇和梦想铺就的道路上，圣莫尼卡制作室成为了一个真正的传奇。在过去12年间，圣莫尼卡制作室伴随着Playstation的发展而成长，它战胜了主机更新换代以及内部组织规模跃迁带来的种种挑战，培养了David Jaffe、John Hight、Cory Barlog等风头正劲的明星制作人，并创造了游戏产业真正的雄性图腾：战神奎托斯！如今，圣莫尼卡的传奇火种依然经久不熄。圣莫尼卡制作室现任主管John Hight坦言：“开发团队当然会受到市场成败、舆论评价等诸多因素的影响，但是一旦开始工作，他们就会将这些压力抛在脑后……我认为这是一些非常纯粹的游戏开发者。”事实上，这种精神状态才更接近于游戏开发工作的真正内核。

值得一提的是，负责PSV的AR技术团队规模较小，并非是圣莫尼卡工作室的王牌：战神团队。虽然他们同样位于运营成本高昂的洛杉矶，但从事掌机和PSN游戏开发工作却有着历史原

因。2004 年，索尼麾下的福斯特制作室联合功夫明星李连杰打造了 PS2 动作游戏《荣誉至上》(Rise to Honor)，李连杰本人花费 6 周时间进行各种动作捕捉和武术指导工作，游戏华丽的电影效果和热血的打斗动作令人印象深刻，但遗憾的是，游戏本身短暂的剧情和单调的操作，使得《荣誉至上》并没有为福斯特城制作室带来渴望的“荣誉”。2005 年，SCEA 宣布重组福斯特城制作室，将主要的开发成员调往圣莫尼卡制作室，专门负责本地化，以及与第二、三方开发者进行项目协调等工作。从 2007 年开始，该制作组陆续协助第三方创作了《浮游生物》、《每日射手》等 PSN 游戏，并负责英文化《异界魂灵 失落的传承》、《无限回廊》等作品。

■圣莫尼卡工作室 AR 团队经理 Dave Thach。

能够接手 AR 项目，令圣莫尼卡制作室的团队成员倍感鼓舞，高级经理 Dave Thach 表示：“OLED 显示屏、背面触摸屏以及出色的性能，是玩家现在就可以感受到的 PSV 的诸多优点，而 AR 技术则会在接下来的日子逐渐揭开面纱，它将提供给玩家超越期待的游戏体验。”《Reality Fighters》就是采用扩增实境技术的一款格斗游戏，由 SCE 的内部制作组 XDev Studio 负责研发，本作不但可以使用 AR 卡片，任意拉伸和缩放参与格斗的角色与场景，即使没有 AR 卡片，一样可以展现出有趣的扩增实境场景。值得一提的是，本作中担任玩家游戏指导的 NPC，是一位在现实世界非常著名的虚构人物：空手道大师宫城健介，SCE 在选择该角色时，还曾将李小龙、成龙、李连杰和迈克·迈尔斯列入候选名单。


◀ 将在《Reality Fighters》中登场的 NPC 角色宫城健介。

当然，《Reality Fighters》并不是 AR 技术的全部，在今年 CES 大展上，Dave Thach 代表圣莫尼卡制作室为现场嘉宾演示了令人印象深刻的 AR 技术：回合制足球游戏《Table Soccer》。游戏需要使用 6 张 AR 卡片以及 PSV 的摄像头，然后自动在屏幕上形成一座足球场，玩家可以随意调整足球场的大小，比分牌和看台的位置。玩家需要利用触摸屏控制场上球员的方位，最终赢得比赛。本作还支持多人游戏，但需要玩家分别准备一份 AR 卡片。值得一提的是，为了宣传和推广 AR 游戏方式，圣莫尼卡制作组制作了三款迷你游戏，除了《Table Soccer》，还有《烟火》和《悬崖跳水》两款游戏，在 PSN 上全部免费，将于 PSV 北美发售当日推出。

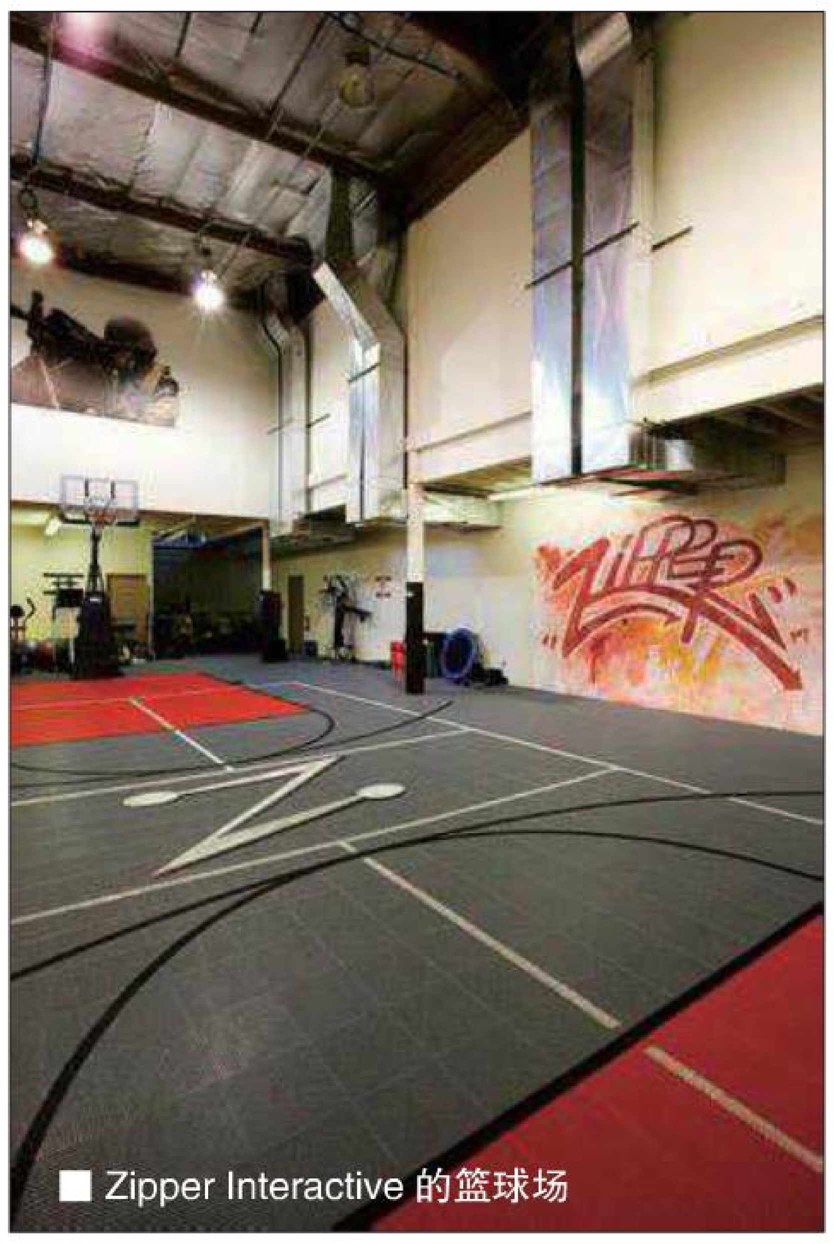
▲使用 AR 技术的《Table Soccer》。

在不久的将来，索尼潜心研发的高阶 AR 技术，堪称杀手锏的“SmartAR”技术，将被应用于 PSV 和智能手机之中。该技术最大的特点是，突破了传统 AR 技术对物体移动速度的限制，即便高速移动也能在扩增实境中被如实还原出来。此外，该技术将不再需要 AR 卡片，任意一个平面物体就可以充当 AR 卡片，“SmartAR”技术还可以在更大的空间中被使用，并精确地辨识在三维空间的位置。最令人惊叹的是，当虚拟物体离开视线后，比如在一本杂志上移动的小熊，随着杂志从正面向背面翻转而消失，当杂志正面再次出现时，小熊又会出现在原来的位置，这是目前任何一种应用于游戏或娱乐的 AR 技术所无法实现的一幕，在 CES 现场获得了来自与会者经久不息的如潮掌声。

[打造新品牌]

2005 年，即将年过半百的 Zipper Interactive 主席 Brian Soderberg 第一次看到了 PS3 的原型机，他兴奋异常地对身旁的 SCEA 硬件产品经理 John Koller 开玩笑说：“因为它，我的退役年龄至少要推迟 15 年。”如今，Brian Soderberg 又为 Playstation 家族新的一分子 PSV 而雀跃不已，“PSV 的诞生，让我们有关战术射击游戏同移动设备完美融合的各种创意，都有了成为现实的可能，对 Zipper Interactive 而言，这是一次难得的发展机遇。”一直以来，Zipper Interactive 并不希望外界将自己定位于一家《海豹突击队》公司，所以他们才大胆迈出了《MAG》的尝试，才有了短暂告别《海豹突击队》开发工作的一幕。如今，为了开发 PSV 新作，他们调动了整个制作组的资源，项目预算超过了此前所有 PSP 游戏的规模，意图将《Unit 13》打造为本年度 PSV 联机游戏最具竞争性的作品。

Zipper Interactive 的创始人之一 Jim Bosler 曾坦言：“我们就像一个不会游泳的人被直接扔进了汪洋大海，用求生的动力经营着这家公司。”不管是屡次遭遇



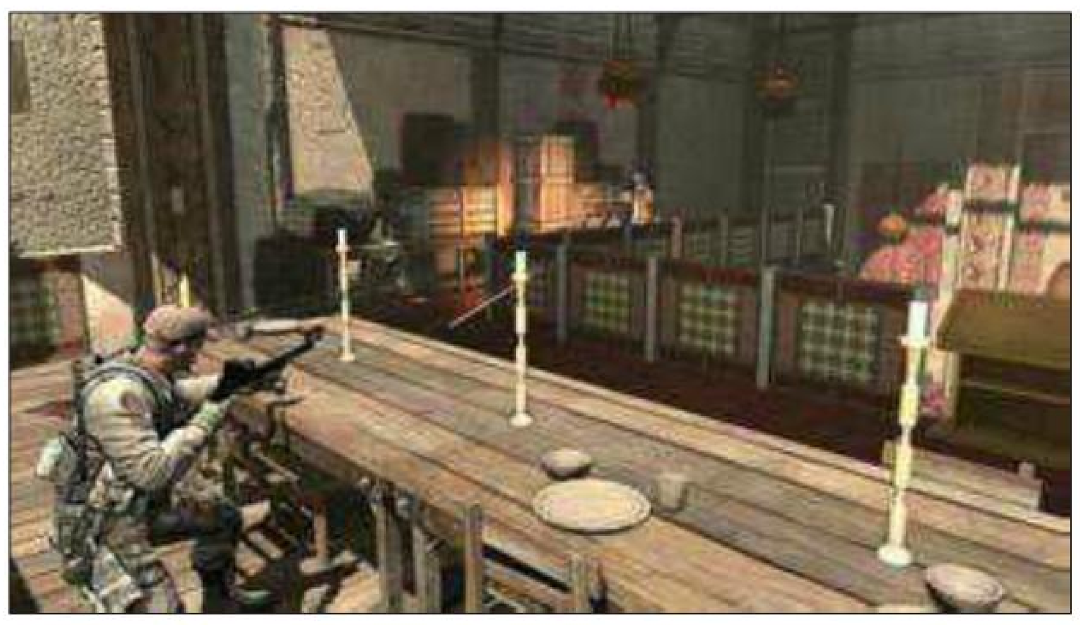
■ Zipper Interactive 的篮球场

市场恶评，还是发行商中途撤退，Zipper Interactive 转败为胜的秘诀就是：有效整合一切资源，他们从不做孤胆英雄，善于借助外部力量，就像《海豹突击队》中表现的那样，只有借助三名队友的力量，才能完成各种险象环生的任务。事实上，如今蓬勃发展的游戏业已经不再崇尚单打独斗，合作精神、团队协作以及调动一切积极因素，才是走向成功的重要条件。由于曾经开发过多款 PS3 和 PSP 游戏，积累下了深厚的开发经验，2010 年上半年正式启动《Unit 13》项目后，在技术层面上 Zipper Interactive 并未遭遇太多挑战，他们以往的作品大都存在 Bug 较多、多人游戏平衡性欠缺等问题，为此，Zipper Interactive 从多家知名制作组挖来了专业人员，希望再现当年《海豹突击队》成为北美地区最热门

PS2 联机游戏的一幕。

在接到 PSV 项目后，Zipper Interactive 团队很快否定了推出《海豹突击队》新作的想法，PSV 的高性能、双摇杆以及便利的联网功能，让开发团队产生了制作一款风格明显区别于《海豹突击队》的全新作品的打算。《Unit 13》是一款崇尚快节奏的第三人称射击游戏，而非更强调指挥队友作战的战术射击游戏。制作团队希望在整个战斗中，玩家始终保持移动，并大量引入前后触摸操作，在不影响战斗流畅度的同时，让玩家使用这种新颖的方式与战场环境进行互动。此外，流行的社交元素也必不可少，除了利用 Near 搜寻伙伴玩家，游戏还可以透过 3G 或者 Wifi 接收战场动态、排行榜和“每日挑战”的任务。在合作模式中，除了支持语音聊天，还有按照国家、地区和任务类型划分的排行榜。

《Unit 13》依然采用反恐题材，单人任务包括 9 大场景，36 项内容迥异的任务，这些任务难度、长短不一，有的可能需要 30~45 分钟才能完成，有些则有时间限制，单人任务同时支持双人合作。玩家可以从 6 名可操作角色中进行选择，并为他们配置各种枪械、副武器等，此外，还可以选择携带若干特殊技能，比如携带更多的弹药，短时间内提升战斗力的肾上腺素等。本作继承了 Zipper Interactive 一贯的高耐玩性，有大量的武器、配件和角色皮肤等待玩家解锁。在接受媒体采访时，Brian Soderberg 一再重申希望本作能够成为 PSV 联机游戏的标杆作品，并成为公司继“《海豹突击队》系列”之后又一面金字招牌。



[独立游戏的沃土]

独立游戏开发商 Drinkbox Studios 的创始人 Chris Harvey 将 PSV 描述成“迷你版的 PS3”，他的言下之意是，作为一家主要制作 PSN 游戏的开发商，他们可以将 PSN 游戏方便地移植到 PSV 上，因为两者之间有不少代码可以相互兼容。去年，在索尼开发者基金的帮助下，他们的首款游戏《About A Blob》大获成功，Drinkbox Studios 获得了创立后的第一桶金，数月后推出的《Mutant Blobs Attack》也取得了不错的成绩。“PSV 的 GPU 支持瓦片延迟渲染（Tile Based Deferred Rendering），这对于 PSN 游戏的移植工作是一项不小的优势。”在 Chris Harvey 看来，随着 PSV 的登场，对很多小型游戏开发商意味着难得的商机，基于 PS3 平台的 PSN 游戏，增加若干针对 PSV 的新特性和内容，然后在这台次世代掌机上粉墨登场，开发商获得额外的收益，可谓一石二鸟。

PSV 在阴影管理和显示内存方面，与 PS3 的架构大体相似，因为 CPU 采用标准的多核处理器，因此运算过程也与电脑或 X360 相近，这为移植工作提供了较大的便利。基础移植工作大约需要两周时间，PSN 游戏可以在 PSV 上以极为缓慢的速度运行。此后，大概需要额外的四周时间进行性能调试，重写少量代码，保证游戏能够在 PSV 上稳定、全速运行。Chris Harvey 介绍说，“由于 PSV 的 API 自发布时，就没有太多的修改，加上索尼提供的技术文档和支持工作很完善，因此移植过程即便不能说轻松，也并未遭遇太多实质性的挑战。”他接着称赞道：“我认为索尼这次做出了非常明智的决定，我们当初接触到 PS3 的开发环境感到十分头痛，而更接近于电脑开发环境的 PSV，让一切都变得轻松起来。”

■ Drinkbox Studios 的创始人 Chris Harvey。

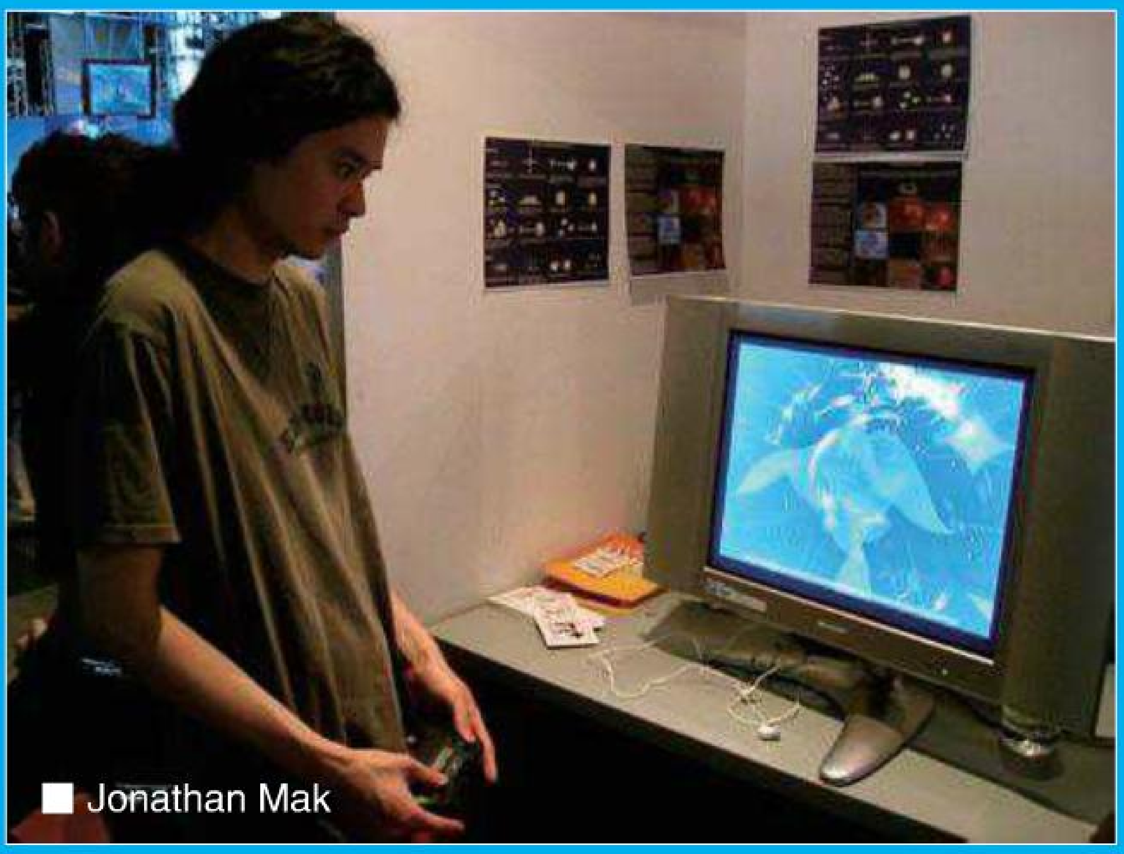
至于 PSV 同 PS3 的性能差异究竟有多大，Chris Harvey 也给出了自己的看法：“Vita 的解析度大致是 PS3 的 1080P 的一半，显示内存也是 PS3 的一半，因此，如果将所有素材减半，Vita

可以非常平滑、流畅地运行 PSN 和 PS3 游戏。”由于 PSV 的 GPU 支持包含地图阴影、多重渲染等在内的众多特效，因此对于开发者而言，很多时候它就像是一台迷你版的 PS3。“坦率地说，我们并没有为了方便移植，而显著削弱任何一处特性，PSV 的性能确实相当不错。”对于日本游戏市场略显低迷的销售态势，Chris Harvey 认为还是缺少面向日本游戏玩家的杀手级游戏，“《未知海域 黄金深渊》毫无疑问是大作，但是它在日本缺少影响力，就像很多媒体分析的那样，索尼的重心放在了欧美市场，因为 PSP 在日本依然有着巨大的活力。”

作为 PSV 在北美市场的首发下载游戏，《Tales from Space: Mutant Blobs Attack》可以视为 2011 年发售的 PS3 下载游戏《Tales from Space: About a Blob》的姊妹篇。按照 Chris Harvey 的说法，两者在视觉效果上区别并不大。PSV 版增加了一些全新的内容，比如心灵遥感能力，场景中标有绿点的物体，都可以进行移动，这让游戏的解谜元素大大加强。另外，还增加了一种有趣的火箭模式，主角会飘浮在空中，背着一个火箭推进器，需要玩家使用后触摸版进行操作。本作的地图场景也十分丰富，除了木制的迷宫，还有充满怀旧色彩的街机风格的场景。对于《Tales from Space: Mutant Blobs Attack》的销售前景，Chris Harvey 显得非常乐观，他预言说，“从 2012 年开始，PSV 将成为独立游戏开发的新沃土之一。”

在 2007 年的独立游戏节上，有一款游戏横扫组委会的各大奖项，他是 Queasy Games 的音乐弹幕游戏《每日射手》(Everyday Shooter)，这款作品一举囊获创新设计和杰出音效两项大奖。在独立游戏开发者的圈子中，《每日射手》的成功被誉为奇迹，不仅因为 Queasy Games 只有一名成员：Jonathan Mak，而且他本人此前毫无编程经验，制作这款游戏完全是白手起家。受到水口哲也的《音乐方块》和《音乐爆破》(Every Extend Extra) 的影响，酷爱弹奏吉他的 Jonathan Mak 希望创造一款将吉他乐和射击游戏元素完美交织在一起的作品，于是他在自家车库建立了名为 Queasy Games 的游戏公司，并开始自学 Visual C，一个人扮演程序员、美工、设计师和作曲者多个角色，其中的辛苦与艰难可想而知，不过他本人始终保持乐观情绪，“我不能让那些小失败白白发生，它反而给我提供了新的机遇，让我把游戏做得更好。”

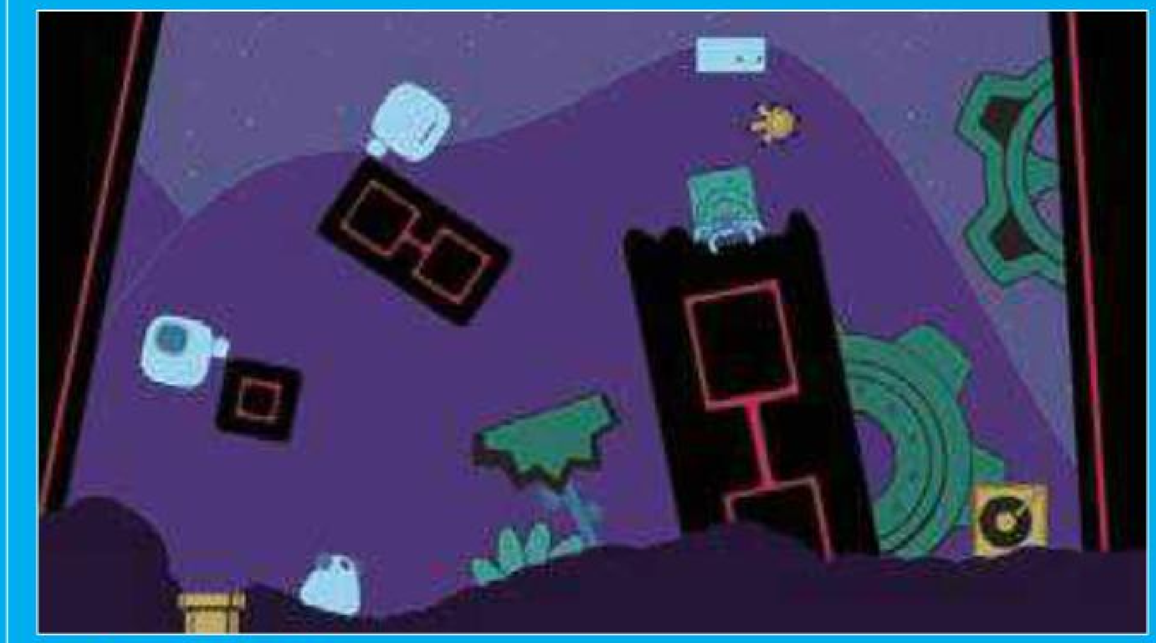
我们可以清楚地感受到 Jonathan Mak 的活力与勇气，他不惧怕挑战，能适应高强度的工作，


■ Jonathan Mak

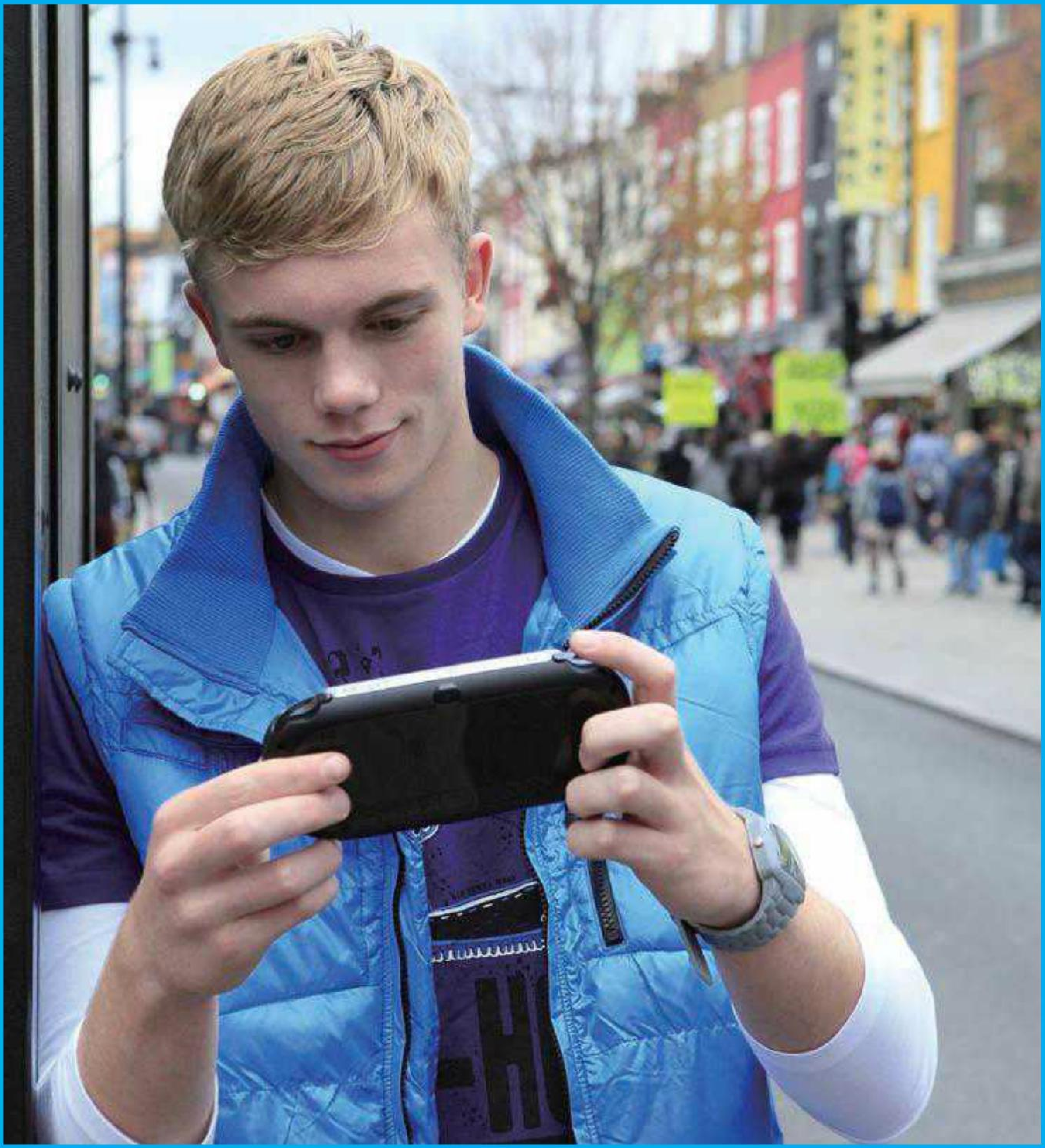
不停思考并尝试各种创新，拥有一颗克服各种困难，足够坚强的内心，而这恰恰是不少大学生创业者所欠缺的素质。《每日射手》是一款画面复古、风格怀旧的弹幕射击游戏，摧毁场景中的各类单位会产生不同的吉他音效，爽快的连锁攻击会引发新的背景音乐主题，精妙的系统使整个游戏和音乐浑然一体，游戏独树一帜的风格令人称道。这款在 PSN 上售价 10 美元的游戏，Metacritic 的综合媒体评分为 83 分，有传闻说凭借此次成功，Jonathan Mak 本人获得了将近 40 万美元的收入。求贤若渴的 SCEA 立刻同 Queasy Games 签署了长期合作协议，今后将负责发行这家公司创作的更多的游戏作品，而慢工出细活的 Jonathan Mak 也为 PSV 带来了原创音乐游戏《Sound Shapes》。

《Sound Shapes》是一款十分另类的音乐平台游戏，由 Jonathan Mak 联手独立音乐人 Shaw-Han Liem 共同制作，是一款“展现音乐和游戏之间张力”的奇妙作品。透过玩家的操作，在游戏场景中发生诸多互动，并由此产生各种音乐，玩家还可以把自己创造的场景分享给全球其他玩家。本作支持前后触摸操作，支持用户创造内容。虽然看上去，游戏的玩法让人一头雾水，但只要带上耳机，投入其中，又会给人欲罢不能的感觉。本作相继获得去年 E3 展会的最佳移动游戏和最佳休闲游戏大奖，并且加拿大顶尖 DJ，Deadmau5 已经宣布加盟本作，为游戏贡献了多

▲《Tales from Space: Mutant Blobs Attack》宣传图。


▲ Sound Shapes

首曲目。业界有传闻，财大气粗的微软曾接洽过 Jonathan Mak 寻求合作机会，不过他本人在接受媒体采访时一再强调，非常感激索尼提供给自己自由的创作空间，“我的很多游戏理念更适合通过掌机表达出来，PSV 是个绝妙的秀场，利用我们提供的编辑器，你可以比在电脑上更方便的创造出各种有趣的场景，这绝对不是什么狗屁公关言论，而是我的真心话。”



拥有次世代家用机的玩家一定听过《忍者龙剑传》的鼎鼎大名。这款以高难度、血腥、斩杀感闻名的3D ACT终于原汁原味地来到了掌机平台上。本作是移植自PS3版大受好评的同名作品，而且搭载了活用PSV背触板的独特新系统，使得可玩性更上一个台阶。新增的“英雄模式”也使得以往惧于“《忍龙》系列”高难度而不曾尝试的玩家有了这样一个接触优秀作品的机会。游戏名中的符号Σ发音为“西格玛”，在数学中代表着“总和”。

NINJA GAIDEN SIGMA

文 白菜 美编 咕噜

ACT	忍者龙剑传 Σ 加强版			存档载体未定
	ニンジャガイデン シグマ プラス			游戏容量未定
	Koei Tecmo Games	2012年2月23日	亚洲版	1人
零售版：6090日元／下载版：5040日元		对应周边未定	对应玩家年龄：17岁以上	

最强、最速之忍，登陆PSV！

隼龙

拥有卓越的身体能力和战斗技巧，隼一门的年轻忍者。继承了一族传承之刃“龙剑”的男人。

《忍者龙剑传 Σ 加强版》是一款操纵主人公隼龙，以华丽的动作忍术击倒敌人的清版类动作游戏。本辑报道将着重介绍PSV平台上这款作品系统上的进化以及忍法强化的操作。另外玩过PS3版的玩家，将会看到不少熟悉且富有个性的武器。

忍者独特而豪快的华丽忍术动作

由“《死或生》系列”的制作组Team NINJA献上的，爽快感拔群的动作演出。刀光剑影、飞檐走壁，以压倒性的速度展开忍术动作。被称为“超忍”的隼龙，能够通过连续跳跃攀上墙壁，也可以抓住树枝进行长距离的空中移动，甚至还能轻松地爬下悬崖峭壁。玩家要合理利用这些动作还攻克关卡。

险境求生！

◀某些关卡中还有水中战。隼龙那完全无视水阻展现的机敏动作值得玩家注目。

强力的BOSS 战斗的剧情

▲游戏中并不是只有影一门首领村井这样的人型BOSS战，还有被称为魔神的巨大魔物BOSS战。

▼影一门首领村井，以及女忍绫音这些登场人物，让围绕着魔刀“黑龙丸”的战斗故事迈向高潮。

PSV全新要素

轻松游戏的“英雄模式”

故事模式中追加了“英雄模式”。这是让初学者也能轻易享受高速忍术动作的模式。在英雄模式中，隼龙的体力不多时，会在一定时间内自动防御或回避敌人的攻击。忍法也能够毫无限制地使用，让玩家轻松享受动作游戏的乐趣。

◀▼能够自动回避敌人的镭射攻击。就算是不擅长动作游戏的玩家，也能充分享受到本作的乐趣。

在英雄模式中
你也能成为英雄！

◀敌重装步兵的机枪连射攻击。利用自动防御缩短距离，伺机反击。

▲以华丽动作闪避攻击的“里风”，还有能够确实杀死敌人的“饭纲落”，让你充分体验忍术的爽快感。

回避与攻击都
轻轻松松！

背面触摸强化忍法

同时按下○键和△键，就能发动操纵火焰的火炎龙之术，或是放出强力电击的百雷槌之术这类忍法。发动时画面上会出现“韵”文字，利用背面触摸板点击该位置，就能增强忍法的威力。忍法的强化方法也是各种各样。

咏唱忍法时画面出现文字

◀▲按照“临、兵、斗、者……”的顺序依次显示出九字真言。需要玩家快速点击背触板。

点击韵就能提升忍法的威力

◀▲发动火炎龙之术。点击“韵”文字成功的话，则会放出更为强力的火炎燃尽敌人。发动时的演出效果也会变得更加眩目。

触摸屏与陀螺仪实现直感操作

通过使用前触摸屏和陀螺仪，能让高速的战斗更加富有乐趣！像弓箭这类飞行道具，切换至主视点模式后，可以移动PSV主机来调整镜头进行索敌。捕捉到敌人后，点击屏幕就能进行攻击了。

点击攻击对象

▲在上空盘旋进行攻击的直升机。点击画面变为主观视点，移动PSV来捕捉它吧。

利用陀螺仪改变视点

▲▶动作非常迅速的骑马武者，也躲不过通过触摸屏放出的手里剑。

任务模式进化为“忍者之道”！

“忍者之道”是将PS3版的任务模式填充容量后再次构筑而成的模式。每个任务分为5个关卡，有着考验玩家的基础能力，又或是只允许使用飞行道具闯关等多彩的主题。

隼龙的面前出现强敌

■在“射击的极意”任务中，只允许使用弓箭之类的飞行道具进行闯关。

使用飞行道具，将阻挡在前的敌人尽数歼灭！

武器

隼龙除了最基本的武器“龙剑”以外，还有能够广范围攻击的“无想新月棍”，以及拥有超绝破坏力的“大刀太平广”等武器可供使用。每一把武器都有独特的多种攻击方式，通过不同的按键组合，就能够使出华丽的连续攻击。

熟练使用性能各异的武器

龙剑

无想新月棍

大刀太平广

黑龙丸

严龙·伐虎

驱使武器横扫四方

FTG	街头霸王对铁拳			存档载体未定
	STREET FIGHTER X 铁拳			游戏容量未定
	Capcom	发售日未定	日版	1～4人
零售版：未定/下载版：未定		对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

自公布开始就受到《街头霸王》和《铁拳》系列爱好者的广泛关注的这款梦幻格斗，登陆PSV平台也是情理之中，随发售日临近，登场角色与游戏的系统的情报也逐渐明朗化。一款格斗游戏是好是坏，很大程度上取决于其系统是否优秀，而从目前情报来看，本作的系统似乎很好地将风格各异的两大系列相融合，并在最大程度上两系列玩家的操作习惯，这对于担心系统失衡的两系列粉丝来说无疑是一个好消息。

6键？4键？6键！

关于本作的按键系统有过不少的说法，官方也曾放出两阵营角色对应两种按键系统的消息。而本作最终成品的按键操作系统是由“《街头霸王》系列”玩家所熟悉的强、中、弱（P/K）按键系统构成，而为了照顾熟悉4键操作的《铁拳》系列玩家，本作收录了很多的“铁拳式”连段，这些连段类似于《铁拳》中的固有技，而且铁拳系角色的强P/强K也作为相应特殊连段起始，让《铁拳》玩家也能最大限度找回熟悉的操作体验。这样一来，分别对应6键和4键操作两大系列就得到了很好的融合。但不同于PS3的是，PSV并没有L2和R2键，这难道意味着游戏6键操作不能集中在一只手上？不知厂商会如何最大限度解决这个问题呢？

紫炎之毒蜘蛛

茱莉

被影罗首领维嘉所改造的少女，在一只眼中植入了称为风水引擎的能量增幅器，使其拥有超乎常人的力量，但同时也将其变得嗜血残忍。

文 evilpig 美编 NINA

TAG规则下的2V2组队战斗

本作以“《铁拳TT》系列”的TAG组队规则作为蓝本，也就是说双方两名角色各有两条体力槽，但是比赛中只要任意一名角色的体力为0时就会判定为战败。而战斗中所消耗的体力槽划分为实际伤害与可恢复伤害，只要受伤的角色在场外，可恢复部分就会渐渐增加，这一点《街头霸王》玩家可能会感动比较陌生。玩家必须慎重考虑角色间切换的时机。从某种意义上来说，将本作看作以款2D玩法的《铁拳TT》也未尝不可。另外，组队的角色没有限制，玩家可以用任意角色组队。

战斗系统前瞻

逆转利器 ↓↓ 中P 中K 潘多拉系统

当玩家操作的角色A体力低于25%时，可以输入↓↓中P+中K的指令来发动潘多拉系统，通过牺牲当前角色A来给予同伴角色B一定时间内能量槽无限的强大能力，使其在这期间可以随意使用EX技及各种超必杀技，借此达到一发逆转的效果。但是，如果玩家在潘多拉发动后的限制时间内未能将对手击倒，那么在倒计时完毕后角色B无论体力的多少都会被全部削减并判定为战败，因此潘多拉系统可以说是一把双刃剑，玩家在对战中需要再三考虑发动的时机。

凤凰演舞

凌晓雨

擅长使用中国古拳法的凌晓雨在“《铁拳》系列”中具有绝高的人气，在先前铁拳大会为了风间仁奔走的她这次又会发生怎样的故事呢？

一击制胜 + 中 中 CROSS ART

游戏中最具破坏力的技莫过于CROSS ART，通过简单指令就可以施展，命中后两名角色自动进入必杀动画交替攻击对手，威力十分巨大，甚至可以说是决定胜局的一击！但发动条件比较苛刻，需要一次性消耗3条能量槽，因此实用性相对较低。

暴力之拳

拜森

常以惊人的腕力击倒对手直至对手再起不能而著称的恶汉。作为影罗组织的四天王之一，野蛮的性格以及对金钱的欲望是他最大的标志，与同为四天王之一的巴洛克互相抱有厌恶感。

怒涛释放 SUPER CHARGE

游戏中每一名角色都有一招相对应的SUPER CHARGE技，效果为通过长按必杀技指令按键对必杀技进行强化，而根据按键时间的长短SUPER CHARGE技共有3种效果。以隆为例，招牌必杀技波动拳就相当于SUPER CHARGE的第1段，长按指令按键直到身上闪烁光芒后放开就是2段蓄力的EX波动拳，而长按按键直到自动施放后则变成超必杀技真空波动拳，值得一提的是，通过3段蓄力释放的超必杀技不需要消耗能量槽。

双人影舞 CROSS ASSAULT

CROSS ASSAULT是一种通过消耗能量槽呼叫队友同时出场战斗的系统，玩家似乎可以轮流操控两名角色夹击对手形成高伤害连段。

►当然，对手也可以同时使用CROSS ASSAULT，画面出最多会出现4名角色的乱斗！

绚烂空连 LAUCH ATTACK

LAUCH ATTACK 是发动空中连段的重要起点，成功击中对手后对手会浮空并自动交换队友出场，之后就可以用连续技给予对手猛烈的一击。这与《铁拳 TT》换人系统十分类似，当然，街霸角色也能使用华丽的空连。

Vita动态 Vita企划 Vita劲作 Vita攻略

热情之火

洛

武术达人，与保罗是永远的修行伙伴，由于经营中的中华料理店欠债累累，加上儿子闯的祸需要大笔的赔偿金，出于寻找赚钱之道的原因投身了本作的战斗。

染血的玫瑰

巴洛克

影罗的四天王之一，对美有着变态的执着，为了消灭他认为丑陋的事物而一直战斗着。常以面具遮盖真颜，利用宛如华丽舞蹈般的行动击倒对手，也因此被称为假面贵公子。

攻防核心 PARTNER CHANGE/CANCEL CHANGE

PARTNER CHANGE 是指在普通状态下按中 P+ 中 K 发动，不消耗能量槽直接换人，但这种换人方式有很大的破绽，需要注意使用的时机。CANCEL CHANGE 则有点类似于《街头霸王 4》系列中的 SAVING 系统，在攻击中按下中 P+ 中 K 后直接取消攻击硬直换人组成连段，而在一些大破绽招式被防御时也能利用这种方式来取消硬直避免被对手追打，有别于 PARTNER CHANGE，发动 CANCEL CHANGE 需要消耗一格能量槽。

类RPG式格斗——宝石系统介绍

▼装备拆投宝石后被投后自动拆投，注意在能量槽不足一格时不会发动。

除战斗系统外，游戏中搭载了名为宝石系统的辅助系统，宝石系统允许玩家装备各种各样的宝石，在战斗中满足一定条件就能触发宝石的效果，令角色的能力上升，而宝石的种类主要分以下为两种。

增幅宝石

增幅宝石主要用于提高角色的基础能力，红、黄、绿、蓝四种颜色的宝石分别对应不同的效果，发动需要满足一定的条件，比如通常技命中对手、被对手通常技命中或是必杀技命中对手等等。即便是相同颜色的宝石，效果提高的幅度与触发条件也不尽相同，看来如何获得更强大的宝石是玩家面前的一大课题。下面是部分宝石的效果。

▲猛攻宝石可以大幅提高能量的获得率。

▲装备自动防御宝石后，在受到攻击时即使没有拉后方向防御也会自动防御。

支援宝石

紫色的支援宝石主要作为玩家的能力补助使用，在装备后会施展诸如自动拆投、自动防御的效果，但发动需要消耗一格能量槽，由于是装备后长期生效，因此在战斗中能量槽难免会在不可控的情况下被消耗，所以建议玩家还是朝不装备支援宝石的方向训练，由此可以推断支援宝石是一种照顾新手的宝石。

▲打造角色的铜墙铁壁——铁壁宝石。

◀其疾如风——神速宝石。

多彩的自定义模式

在游戏中可以根据自己的喜好对人物的颜色进行自定义，提供自定义的部位包括皮肤、头发、服装等，细节自定义项目多种多样，设定后可以放大、缩小、旋转等确认细微的部分，打造自己独一无二的角色投身战斗吧！

PSV版独占角色！来自“《无名英雄》系列”的柯尔！

▲《无名英雄2》中新增的近战武器也将在本作出现。

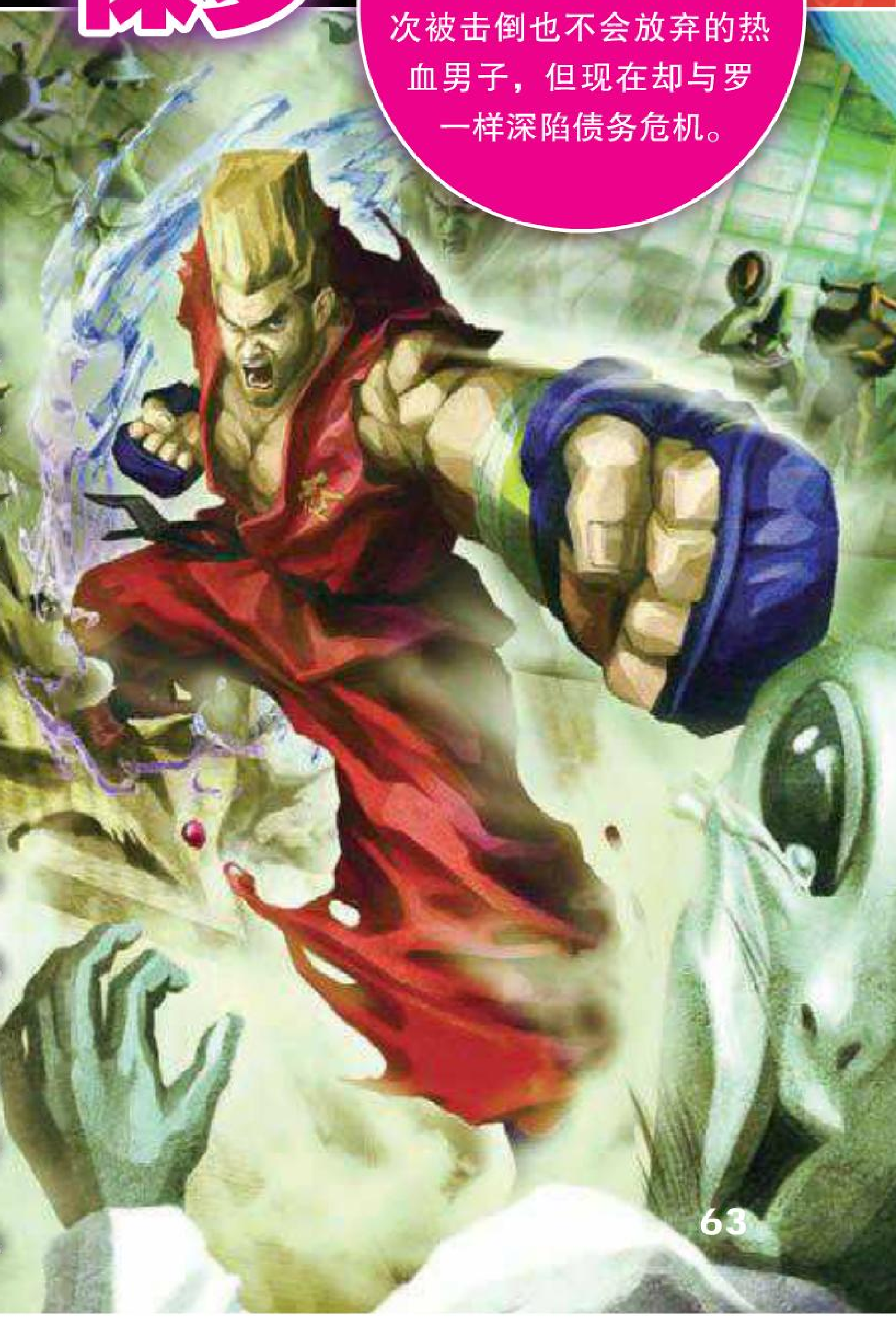
在一场爆炸中突然获得雷电操控能力的男人，面对突如其来的命运突变，柯尔究竟会选择成为救世的英雄还是灭世的恶魔呢？

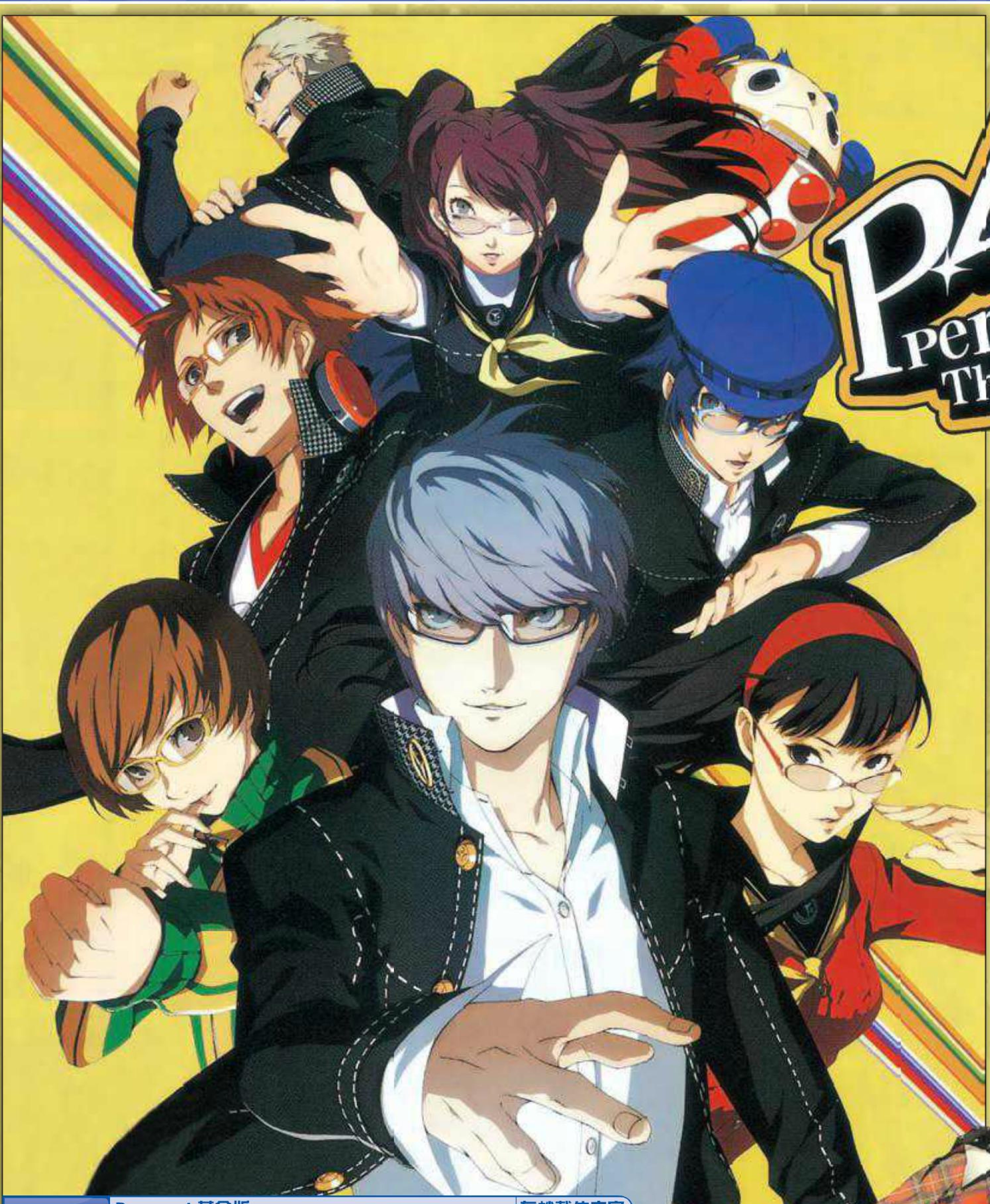
▶柯尔的不少经典招式将在本作中重现。

保罗

洛永远的修行伙伴，为了成为宇宙第一的格斗家，即使多少次被击倒也不会放弃的热血男子，但现在却与罗一样深陷债务危机。

梦想就是成为宇宙第一





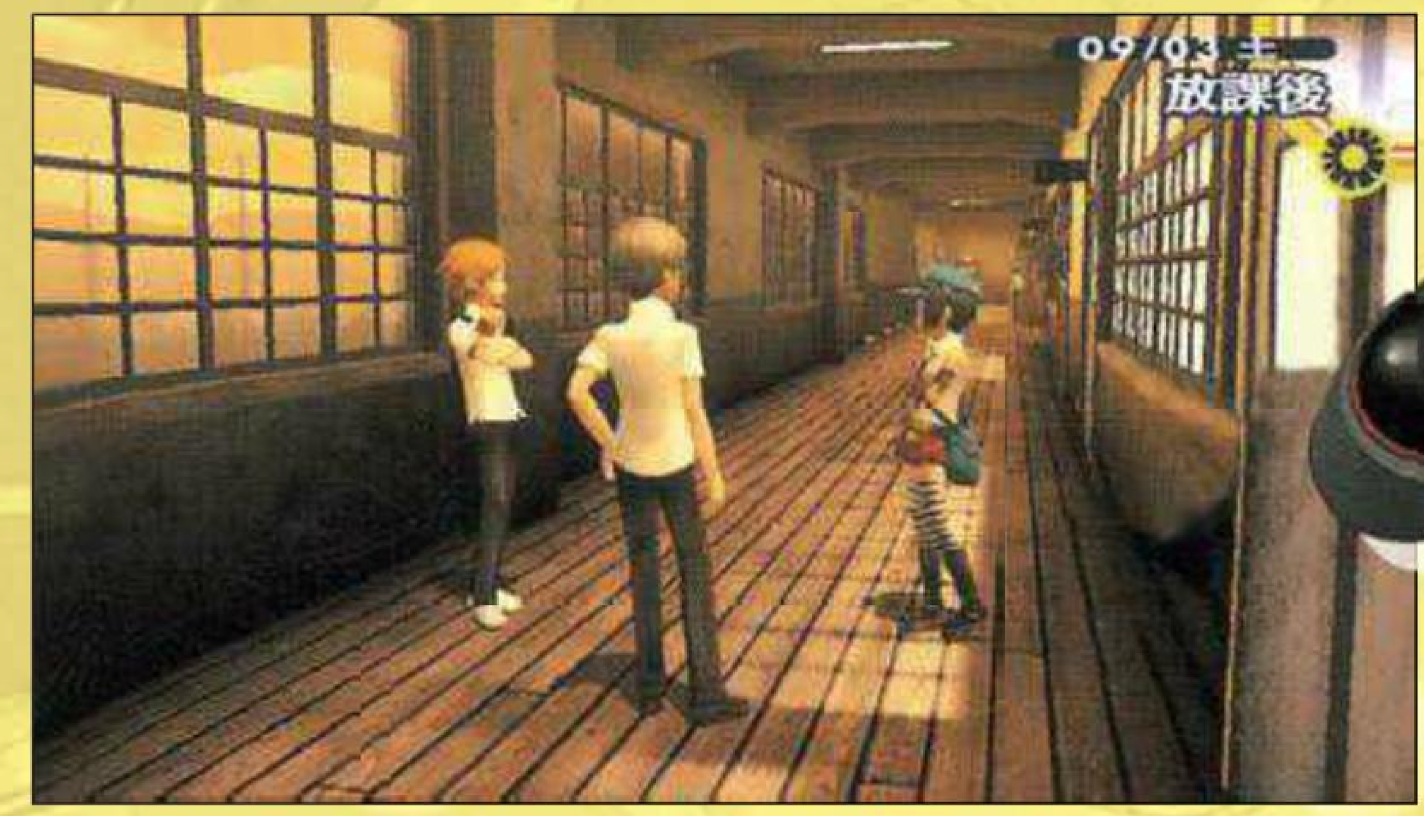
RPG	Persona4 黄金版			存档载体未定
	Persona4 The GOLDEN			游戏容量未定
	Atlus	预定2012年春	日版	1人
零售版：未定/下载版：未定		对应周边未定	对应玩家年龄：12岁以上	

文 胧月 美编 Juxi

以心灵力量召唤Persona战斗的高校青春RPG《Persona4》在推出过PS2版、动画版乃至舞台剧后，也即将在PSV上亮相。尽管这是一款复刻作品，但称之为“目前PSV上最值得期待的RPG”并不为过。这次复刻除了画面上的进步外，还相比原版追加了新的剧情、战斗系统和Persona。这次就让我们来审视这些全新要素吧。

高中生的日常生活与Persona召唤者的非日常生活交织

系列从3代开始就有了风格上的明显转变，而游戏流程也从此被划分为白天和晚上两个模式。白天是主人公作为高中生的正常生活时间，玩家可以通过课堂提升自己的能力数值，并与其他角色交流；晚上则突入电视里的迷宫，召唤Persona享受光怪陆离的刺激冒险。



新角色玛丽登场！

玛丽

声优：花泽香菜

出现在八十神高校中的少女，冰山美人型，缺乏社会经验，不过也正因如此，她能很直爽地发表自己的意见。玩家能够在各种各样的场合下见到她，与她加深交流。另外虽然看起来较为少女，但似乎已经不是高中生了。

▶与着装朴素的千枝、雪子相比，玛丽的妆扮极为时尚。主人公在与她的交流中，得知她拥有难以启齿的“羞人的嗜好”，究竟是什么呢？赶快进行她的路线，挖掘出来吧！

日常部分 追加原版没有的全新剧情!

在日常生活中，主人公可以与家人、伙伴甚至打工地点的同事展开交流，增强彼此的感情联系。在放学后或夜间与不同角色进行交流，令感情加深，这样就可令对应属性的Persona在制作出以后获得数值能力上的加成。除此之外，各种学园和时令事件都大量地穿插于主线流程中，令日常生活丰富多彩。

▲Jeunesse超市屋顶的万圣节事件，请注意主人公的服装。

▲晴天能骑上自行车与同伴出游，但是天气预报上显示的雷雨天却是原版没有的，究竟该天气下会发生何种事件呢?

充实的高校生活等着你!

自称特别搜查队的滑雪旅行

游戏开始，主人公是于4月搬到地方都市“稻羽市”的高中生，原PS2版则以此处为起点，讲述了延续一年的高校故事。本次的《黄金版》除了保留原有事件外，还在这一年的各个时间段都插入了原创事件，本次揭晓的就是发生在冬季的滑雪旅行。你有值得炫耀的滑雪技巧吗？赶紧想办法磨练吧！

◀▲这套武道家服装是原版所没有的。本作的新增服装值得期待。

战斗部分 追加Persona和服装，令战斗更为热烈

据说，在雨夜里窥探逐渐消失的电视，就能看到命中注定的另一半。对此“午夜电视传言”感兴趣的主人公们，却发现电视里的人物竟然是杀人事件的下一个被害者，由此进入电视中的世界探秘。异世界里盘踞着名为“Shadow”的怪物，Persona成为主人公一行赖以战斗的坚实力量。

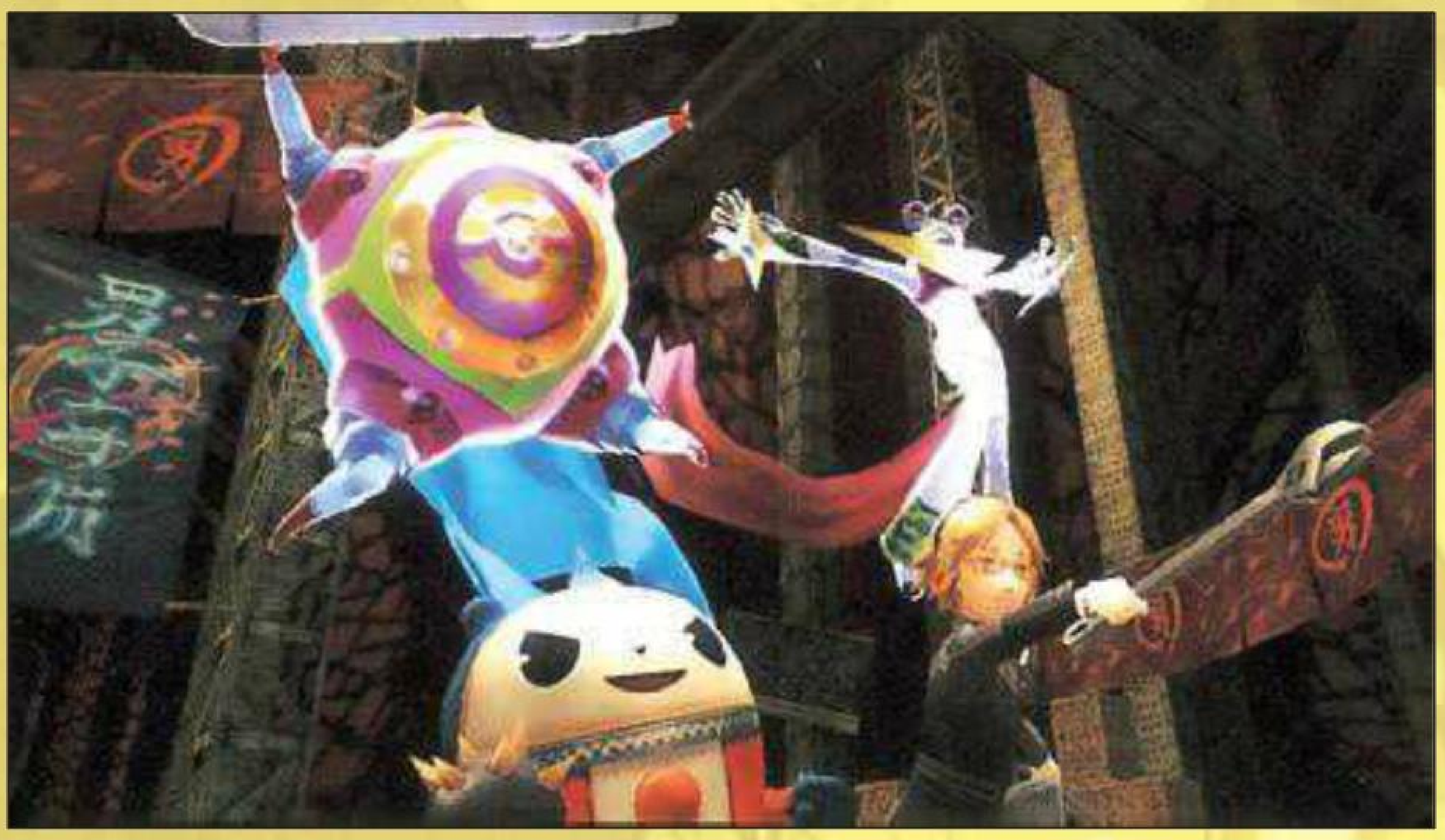
◀▲主人公能够自由更换Persona，本作新增了“永劫”种族，该种族应该就对应了玛丽这名新角色。

与同伴一起使用的“同时攻击”是战斗的新王牌

在与Shadow战斗时，同伴紧接在主人公之后的追击是原作的一大攻击手段，在此基础之上，本作还追加了让除主人公以外的两名队员发动同时攻击的系统。同时攻击不仅演出华丽，且威力拔群，是重要的胜利之匙。

▲▼千枝与雪子的同时攻击，两人的Persona一齐华丽地轰杀Shadow。

▼满足一定的条件，同时攻击即可自动发动。阳介和KUMA、完二和直斗的组合都能够使用同时攻击。



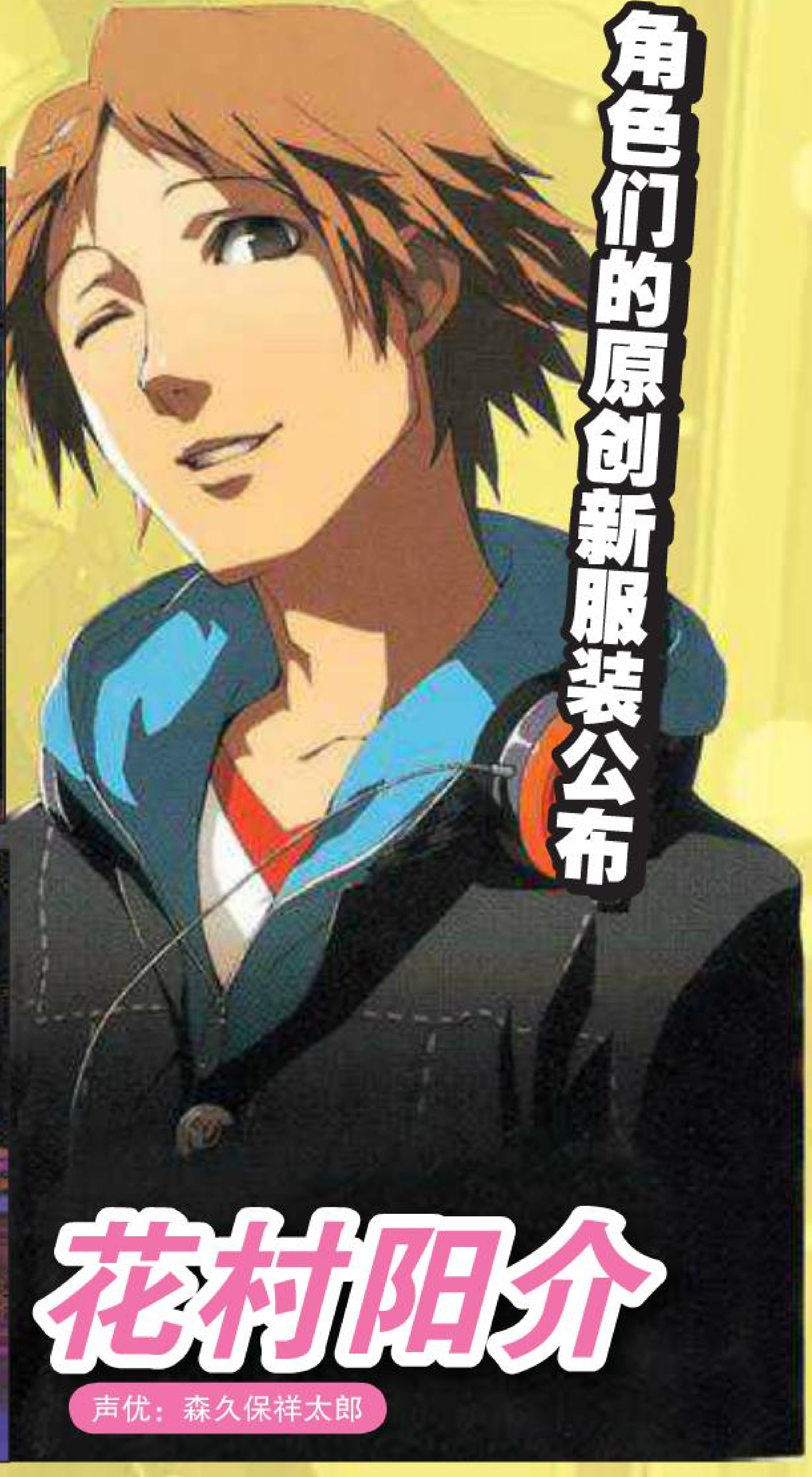
更好玩、更易上手的变更点！

战斗中可自由变装

在前文的图片中，大家已经见识了角色们的冬装，其实本作还追加了其他服装，比如武道服、女仆装等，相比原版大幅增容。

战斗中也别忘了时尚哦！

角色们的原创新服装公布

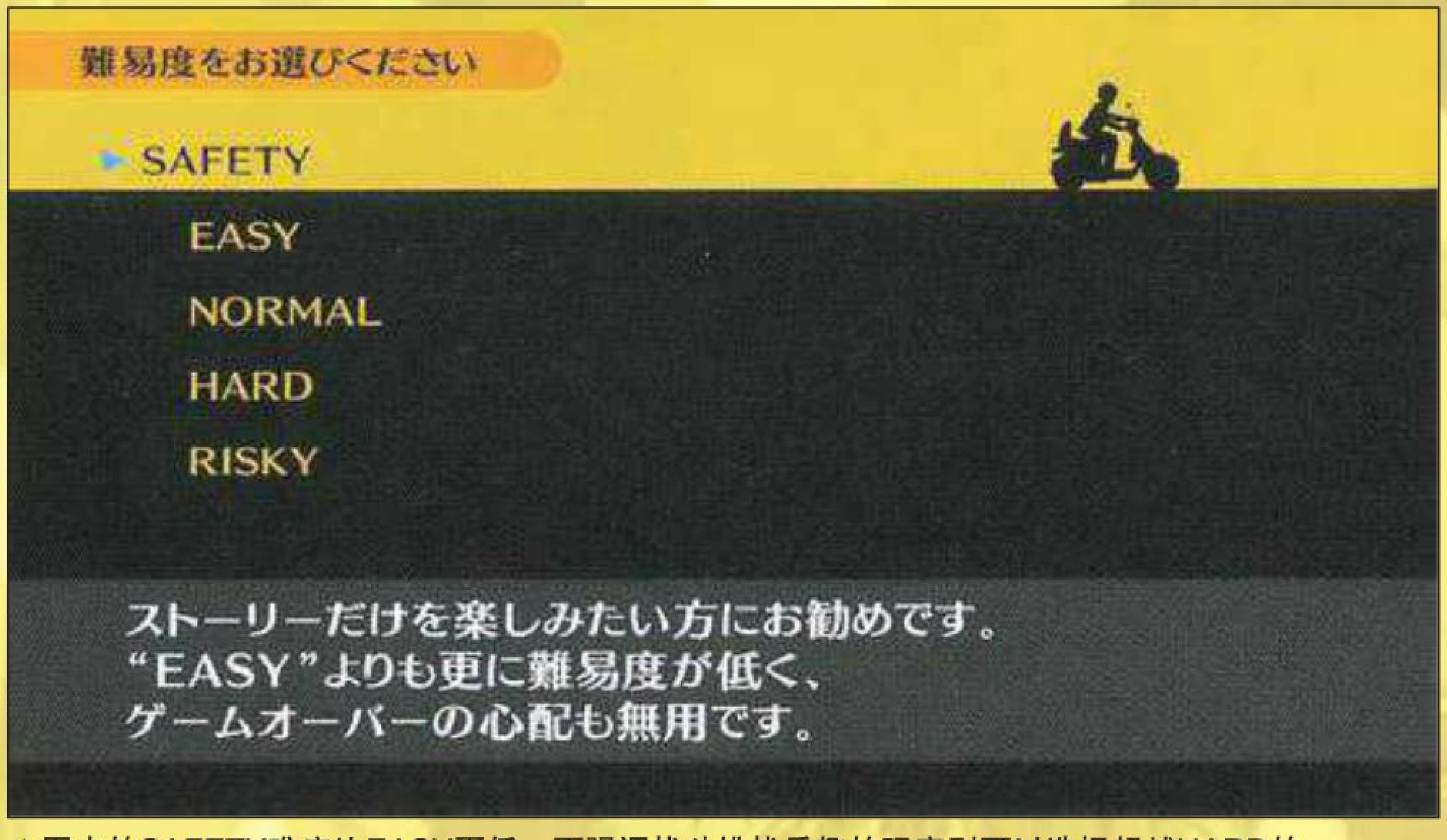


花村阳介

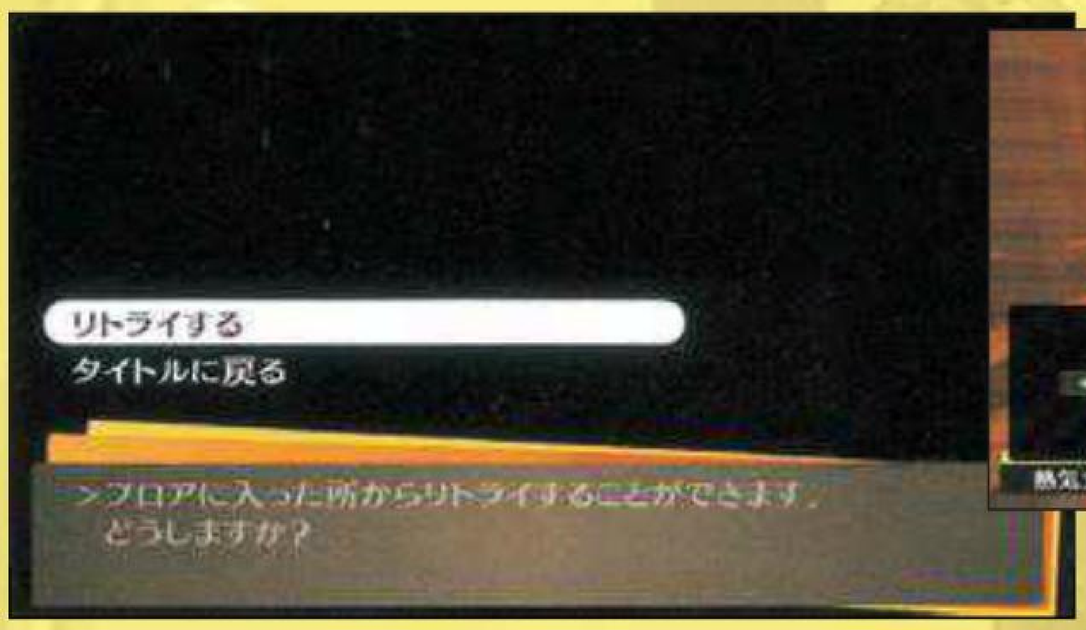
声优：森久保祥太郎

GAME OVER后调整难度，重新挑战

本作允许玩家在游戏开始后变更难度，且游戏难度从原来的三级进一步分化为五级。在战斗中即便GAME OVER也不会强制读取存档，而是从迷宫的楼层进入点开始，这的确是针对掌机特性作出的优良修改。



▲图中的SAFETY难度比EASY更低，而强调战斗挑战乐趣的玩家则可以选择超越HARD的“RISKY”难度，初上手的和系列老玩家都能找到适合自己的游戏方式。



▲▲GAME OVER后直接选择“Retry”就能从该层起点开始挑战了。

其他新要素

迷宫中的玩家互助

利用PSV的通信机能，当玩家在迷宫里陷入危急情况时，可向其他玩家求援。当然，也有可能收到其他玩家的求援信息。

陷入危地时就赶紧找人帮忙吧

◀▲发出求援信息后，玩家能看到各种加油短信，此界面下能进一步浏览他人的资料。

追加大量新动画

在故事的关键点上插入的动画，其数量得以进一步增加。当然原作中就有的动画也会全盘收录，故事表现得更深入人心。

新动画自然也会追加对应语音

◀▲这是被官方大肆宣传的入浴动画。另外角色们的冬装也值得关注，莫非有俗套而经典的圣诞剧情?

同伴的心之力量进阶转生，再次升级的Persona进化

在原版中，同伴们的Persona会随着角色心理的成长而进化，转生成为更大强大的固有Persona。这次的《黄金版》则确认追加了三级进化，即原版中同伴的高级Persona能够再升一级，下面就来看看千枝和阳介的最终进化形态吧。

祓户大神
千枝的进化Persona

建速须佐之男
阳介的进化Persona

潜入地底深处 探索龙与财宝的秘密

文 洛克 美编 anubis

A·RPG	龙之王冠			存档载体未定
	Dragon's Crown			游戏容量未定
	UTV Ignition Games	预定2012年春季	日版	1~4人
	零售版：未定/下载版：未定	对应周边未定	对应玩家年龄未定	

在2011年的E3展上，Vanillaware联手UTV Ignition Games公布了他们的最新作品《龙之王冠》，相信不少掌机玩家对他们去年制作的《圣骑战史》还记忆犹新吧？这个由神谷盛治率领的游戏开发公司一直以制作拥有独特奇幻风格的A·RPG见长，无论是以北欧神话为背景的《奥丁领域》，亦或是围绕百余把妖刀、名刀而展开故事的《胧村正》，皆给玩家们带来了无可替代的游戏体验。神谷曾表示，Vanillaware中的全部工作人员都是艺术家，这个公司的创建目的就是将强烈的幻想色彩贯穿于每一部作品。的确，他们的每一款游戏都堪称是一本动态绘本，当玩家进入游戏的那一刻起，便不由得沉醉于斑斓绚丽的世界之中，不愿离去。

《龙之王冠》一如既往维持了Vanillaware的招牌特色，是一款以龙、迷宫、财宝为主题的2D动作角色扮演游戏。玩家将再一次深入到奇幻的世界之中，用手中的冷兵器与魔法制压接踵而至的敌人，并与那些只存在于神话传说中的魔物们一决高下。本作将推出PS3与PSV双版本，并且两个版本间可实现联动，最多支持4人联机。游戏预定于2012年春季发售，下面就让我们来进一步了解本作的具体细节吧。

◀链接地底深处，被结晶覆盖的洞窟，这些在迷宫入口附近的结晶体似乎就价格不菲，深处的宝藏价值更是无法估量。

■弥漫着神秘气息的钟乳洞，远处沉没的海盗船似乎在向冒险家传达着危险的信号，迷宫深处又会有什么等着玩家的到来呢？

在巨大的迷宫中组队冒险

数量众多的冒险关卡

在游戏中玩家将扮演幻想世界的冒险者，玩家需要在城市招募队员，和志同道合的伙伴进入迷宫的深处寻找传说中的宝藏“龙之王冠”。自从进入本世代后，传统的横版过关游戏数量在急剧减少，本作的出现实在难能可贵。虽然目前游戏只公布了遗迹、钟乳洞、结晶洞窟等地图，不过根据《公主皇冠》和《胧村正》的经验判断，本作的耐玩性肯定很高，关卡数量值得期待。

充满街机风格的RPG

本作最大的特色在于独特的玩法，进入地下迷宫后，玩家需要像早期横版过关的街机游戏般对付如潮水般涌出的敌人。当玩家在迷宫中死亡时游戏不会立刻结束，玩家可以选择消耗一点生命值再次踏上战场和魔物们拼杀，直到生命值耗尽，如果队伍中的所有角色都无法复活，本次冒险也宣告失败，此时玩家将会被强制遣送出迷宫。这点和街机上用币续关的设定如出一辙，在攻关过程中除了要尽量保护自己外，如何利用职业特色与同伴配合有效制敌也是通关的关键。

多元化的游戏内容！

和传统角色扮演游戏一样，虽然玩家所选用的角色外貌已被系统设定而无法更改，但角色的能力并不是一成不变，玩家可以通过更换装备不断提升角色能力。迷宫中蕴藏着海量的装备，通过装备的搭配和角色的养成要素，玩家同样可以打造出属于自己的个性化角色。值得一提的是游戏存在大量任务，在游戏中玩家可以从工会中接受任务，使探索迷宫的旅行更加充实。即使是同一关卡，根据玩家接受的任务不同，本次游戏的目的也会有所变化。

©2011 Ignition Entertainment Ltd. All Rights Reserved.

多样化的职业

从目前放出的情报来看，本作并不止是一款横版过关游戏这么简单，游戏中一共存在六大职业，每个职业都有各自的优势和劣势。这也使得组队作战时队伍中的职业不可太过单一，只有几名玩家之间各司其职互相配合才能安全通过迷宫。下面就为大家介绍游戏中的六种职业的特色所在。

战士 ファイター

身材高大，全身被铠甲包裹的战斗专家。凭借坚硬的盔甲和巨大的盾牌，战士的防御力在所有职业中也是最高的，盾牌能起到格挡敌人攻击的作用，是队伍中的核心成员。单手剑虽然攻击距离不及其他职业，但在攻击速度上占尽优势，能够快速地斩杀周围的敌人。

亚马逊女战士 アマゾン

手持巨大战斧的女性战士，由于并没有装备过多的防具，她的攻击速度和攻击力都得到了保证。缺点是防御力较低，如果遭到敌人的强力攻击很可能一击毙命，是一个随时伴随着风险的职业。

魔法师 ウィザード

能够使用各种法术的男性法师，他所使用的魔法拥有瞬间毁灭一切的恐怖威力，是队伍中不可缺少的主要伤害来源。不过他的魔法虽然攻击力高，但也拥有咏唱时间过长的缺点，需要有近战职业帮忙吸引怪物的火力才能发挥出应有的实力。

女巫 ソーサレス

使用黑魔法战斗的女性魔法师，虽然她在攻击力方面并不像魔法师一样能给予敌人巨大伤害，但她能使用各种神秘的魔法增加队友的能力，还能召唤骷髅等不死系生物协助作战，是战场上的多面手。

精灵 エルフ

居住在森林中的古老种族，虽然外表看上去很年轻，其实要比相同外貌的人类年长得多。他们虽然不具备强大的体能，但却精通各式武器，特别擅长使用弓箭。只要和敌人保持一定距离，精灵就能发挥出惊人的战斗能力。缺点是携带的弓箭很容易消耗完，需要从敌人的尸体上进行补给，一旦陷入持久战将相当不利。

矮人 ドワーフ

矮人族的战士，拥有强韧的肉体，可以轻易地举起比自己庞大的物体。能将敌人扔出去再进行追击，虽然攻击力高，但他的攻击速度也是所有职业中最慢的，一旦陷入被敌人包围的状态后会十分不利。

魄力十足的关底 BOSS

远古的魔龙、湖底的水怪，这些只有在古代的传说中流传的怪物如今将成为玩家的阻碍，这些怪物的一大特点便是巨大的身形，有的怪物甚至占据了大半个屏幕。面对体格差距如此悬殊的怪物，采用硬碰硬的方式肯定会被打得体无完肤，至于该如何与这些充满魄力的 BOSS 战斗，这就要等待厂商的进一步消息了。

◀和守护财宝的魔龙对决，不知在一旁忙着收集财宝的盗贼是否会成为魔龙爪下的第一个牺牲品呢？

▶挥舞着巨大触手的湖底妖怪，看来它就是让海盗船沉没的元凶。从截图来看，玩家似乎需要先把它的触手全部破坏掉才能安心作战，它周围的黑烟又会对玩家造成什么影响呢？

双平台联动确认！

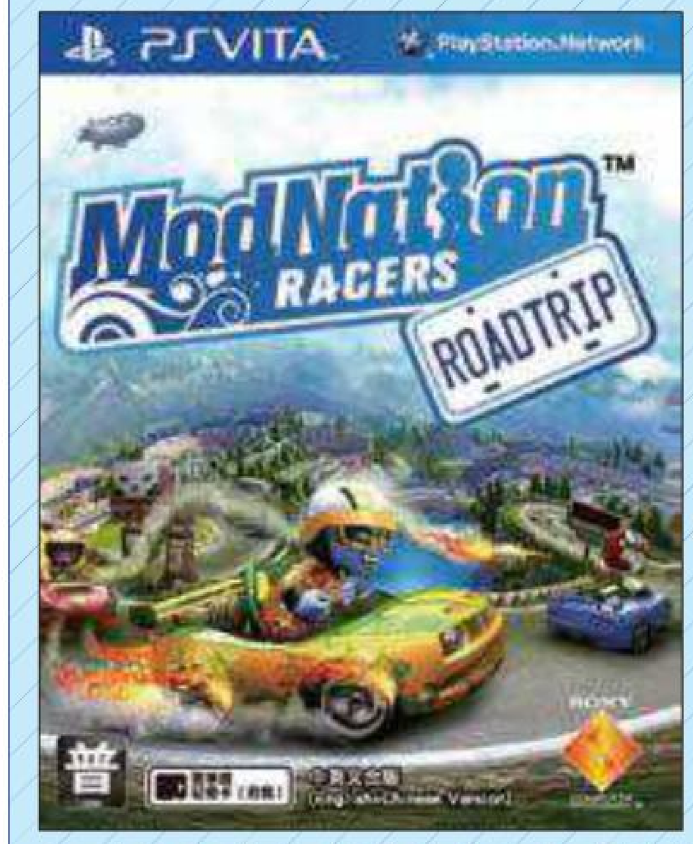
向来这种横版过关游戏就是要大家同乐才能玩得开心，本作也自不例外，游戏支持最大 4 人联机组成小队挑战迷宫，除了和好友之间面对面联机外，本作还能借助 PSV 的网络功能链接 PSN（PS3 版只能通过 PSN 和其他玩家一同游戏），和世界各地的玩家共同游戏。此外，本作还支持 PS3 版和 PSV 版双平台之间的联动。

Tips: 据说本作早在13年前就已立案，并准备登陆SEGA公司的DC，只是当时的技术力并不足以表现出本作的一些要素，最后提案也就随之作罢。

■忍者龙剑传 Σ 加强版

■极限脱出 善人死亡

■大众高尔夫 6（中文版）



■小小大赛车 公路之旅（中文版）

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2月			
14日	沥青都市 喷射	Asphalt：Injection	Ubisoft	RAC	美版
15日	苍翼默示录 连续变换 扩张版	BlazBlue：Continuum Shift EXTEND	Aksys Games	FTG	美版
15日	大众高尔夫6	Hot Shots Golf：World Invitational	SCEA	SPG	美版
15日	小小变异者	Little Deviants	SCEA	ETC	美版
15日	音乐方块 电子交响	Lumines Electronic Symphony	Ubisoft	MUG	美版
15日	摩登城市赛车	ModNation Racers	SCEA	RAC	美版
15日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	ACT	美版
15日	终极漫画英雄对Capcom 3	ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3	Capcom	FTG	美版
15日	未知海域 黄金深渊	Uncharted：Golden Abyss	SCEA	A・AVG	美版
15日	反重力赛车2048	Wipeout 2048	SCEA	RAC	美版
16日	极限脱出 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス	Chunsoft	AVG	日版
21日	FIFA足球	EA SPORTS FIFA Soccer	EA Sports	SPG	美版
21日	山脊赛车	Ridge Racer	NBGI	RAC	美版
21日	忍道2 散华	Shinobido 2：Revenge of Zen	NBGI	ACT	美版
22日	大众高尔夫6 中文版	Everybody's Golf 6	SCEH	SPG	港版
22日	地狱军团	Army Corps of Hell	Square Enix	ACT	美版
22日	地牢猎手 同盟	Dungeon Hunter Alliance	Ubisoft	RPG	美版
22日	小小大赛车 公路之旅 中文版	ModNation Racers：Road Trip	SCEH	RAC	港版
22日	真・三国无双 NEXT	DYNASTY WARRIORS NEXT	Tecmo Koei Games	ACT	美版
22日	逃脱计划	Escape Plan	SCEA	ACT	美版
22日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	RAC	美版
22日	台球之王	Hustle Kings	SCEA	SPG	美版
22日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验HD	Michael Jackson The Experience	SCEA	MUG	美版
22日	星际飞艇 极限	StarDrone Extreme	Beatshapers	ACT	美版
22日	超级星尘Delta	Super Stardust Delta	SCEA	STG	美版
22日	块魂 拉伸	Touch My Katam ari	NBGI	ACT	美版
22日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	SPG	美版
23日	忍者龙剑传 Σ 加强版	NINJA GAIDEN Σ PLUS	Koei Tecmo Games	ACT	日版
23日	真实斗士	リアリティ–ファイター	SCEJ	FTG	日版
23日	Little Busters！ 修改版	リトルバスタ–ズ！ コンバ–ティッド エディション	Prototype	AVG	日版
		3月			
8日	13号小队	Unit 13	SCEJ	TPS	日版
13日	真实斗士	Reality Fighters	SCEA	FTG	美版
15日	FIFA足球	FIFA ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	日版
22日	让我们来钓鲈鱼 NEXT	レッツ トライ バスフィッシング フィッシュオン ネクスト	角川Games	SPG	日版
22日	托业考试 实战特训	OEIC TEST 实战特训	Media–5	ETC	日版
29日	武士与龙	サムライ ＆ ドラゴンズ	SEGA	ACT	日版
29日	职业野球魂2012	プロ野球スピリッツ2012	Konami	SPG	日版
未定	逃脱计划	Escape Plan	SCEJ	ACT	日版
		4月			
19日	音乐方块 电子交响	ルミネス エレクトロニック シンフォニ–	Ubisoft	MUG	日版
26日	圣人协奏曲 陨星之献诗	シェルノサ–ジュ 失われた星へ捧ぐ诗	Gust	SLG	日版
		其他关注游戏			
2012年春	Persona4 黄金版	ペルソナ4 ザ・ゴ–ルデン	Atlus	RPG	日版
2012年春	龙之王冠	Dragon's Crown	Ignition	A・RPG	日版
2012年春	机动战士高达SEED 激战宿命	机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY	NBGI	ACT	日版
2012年春	致命格斗（暂名）	Mortal Kombat Vitality	Warner Bros	FTG	美版
2012年内	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ–ス セルセタの树海	Falcom	A・RPG	日版
2012年内	超级猴球 大玩特玩	ス–パ–モンキ–ボ–ル 特盛あそビ～タ！	SEGA	ACT	日版
2012年内	时间旅人	タイムトラベラ–ズ	Level–5	AVG	日版
2012年内	终极地带 HD版	ゾ–ン オブ エンダ–ズ HD エディション	Konami	ACT	日版
未定	街头霸王对铁拳	ストリ–トファイタ– X 铁拳	Capcom	FTG	日版
未定	国王、魔王与7公主 新・王样物语	王と魔王と7人の姫君たち ～新・王样物语～	Konami	A・RPG	日版

文 苍穹 美编 NINA

ACT	真·三国无双 NEXT			游戏卡存档
	真·三国无双 NEXT			1486MB
	Koei Tecmo Games	2011 年 12 月 17 日	日版	1 ~ 4 人
零售版：6090 日元 / 下载版：5040 日元		无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

作为 PSV 的首发游戏之一,《无双 NEXT》加入了许多体感操作，在系统方面融入了“《帝国》系列”的元素。虽然武将不需要花时间升级，但“白金”所需的时间一点也不短，颇具难度的共斗模式更需要有战友联机才能较为顺利地通过。另外提醒一下刚刚购入游戏的玩家，一定要优先联网升级，否则本作有一定的几率会发生花屏、死机等情况。

系统介绍

画面解说

1. 据点耐久力
2. 战场缩略地图
3. 破坏槽
4. 无双槽
5. 当前强化效果
6. 连击数
7. 杀敌数

注：本作中玩家操控的角色是没有血槽的，随着体力的不断减少，画面周围会逐渐变红，当出现红色裂痕时即为以往作品中的红血状态，无双槽会徐徐增加。在非战斗状态下时，武将的体力会自动缓缓回复。

基本操作

按键	动作
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角变换
方向键↑	显示敌人体力
方向键↓	吹口哨叫马
□	通常攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃/上、下马
○	无双乱舞
L	防御/受身
R	连锁攻击
Start	呼出菜单

进阶操作

C攻击：□键的普通攻击配合△键的蓄力攻击，就可以派生出丰富多彩的招式，这也是“《无双》系列”玩家们非常熟悉的“C攻击”。通常而言，C1具有无法防御的特性，C2、C5能将敌人挑空，C3可以把敌人打至气绝，而C4、C6则有吹飞的效果。每种武器的具体招式需要玩家逐一尝试和熟悉，而C攻击后的派生和追打也需要花一定时间研究。不过前期的武器由于“攻击回数”上的限制，并不能供角色使出全部的招式。

EX攻击：本作沿用了《356》的EX攻击，在“武将情报”的“アクション一览”中可以进行查看，某招特定的C攻击后还可以继续追加输入△键以使出EX攻击。EX攻击分为4类：“直接攻击型”拥有极广的攻击范围、攻击力也很出色；“投掷攻击型”能给敌方单体造成极高伤害，如果未能命中敌人会有一定时间的硬直；“特殊效果型”带有炎、冰、雷等不同的属性；“自我强化型”则能在短时间内提升自身的某项能力。纵使是武器模组相同的武将，其EX攻击也是截然不同的。

连锁攻击：本作虽然没有《356》的双武器设定，但按下R键仍然可以使出特殊的连锁攻击。相同的武器模组，连锁攻击也是一样的。连锁攻击在绝大多数时候都可以即刻发动，因此具有极佳的泛用性，玩家可以衔接在C攻击或EX攻击后继续进行追打，或是用来消除其他招式的硬直。

冲刺攻击：武将在跑动一段距离后会进入冲刺状态，此时按下□键就能使出特殊的冲刺攻击。本作中冲刺攻击并没有轻、重之分，因此冲刺后按△键其实就是C1。不同角色的冲刺攻击带有吹飞、击晕、或是360°范围等不同效果。

骑乘攻击：骑马状态下的攻击分为□键的普通攻击和△键的蓄力攻击，在进入冲刺阶段后按△键为骑马跳跃。骑象时□键为甩鼻攻击、骑熊时□键为熊掌攻击，△键皆无效。

直击破坏

“直击破坏（ダイレクトブレイク）”是本作的全新系统，画面左下方的绿色破坏槽与其紧密相关。当玩家给敌人造成伤害时该槽就会慢慢积蓄，而连击数越高、破坏槽增长得就越快。破坏槽蓄满后玩家点击触摸屏就可以与麾下的士兵一同使出直击破坏技。直击破坏技的攻击方式根据武将所带的兵种而略有区别，比如骑兵、象兵等是向前进行长距离突击，弓兵、妖术兵是用范围性弓箭和雷击展开援护，投爆兵和虎战车则是在前方引起大爆炸等等。不过无论何种直击破坏技都具有“无视敌方据点耐久值瞬间压制”的特殊功效，但对敌方本阵无效。

无双乱舞

当无双槽蓄满后，按下○键即可使出“无双乱舞”。武将的无双技分为3类：“一击型”即是将全部力量聚集在一击之内，攻击威力大、范围广，不过一旦没能命中的话就白白浪费了；“连击型”是迅速挥动武器展开的连续攻击，可以把附近的敌人都卷入其中，单发威力虽然不高，但全数命中的话也能造成不小的伤害；“投掷型”则为锁定敌方单体使出的强力投技，具有无法防御的特性，不过在人群中较难准确的命中敌将，这点需要注意。另外，武将在濒死时发动乱舞攻击会自动附加炎属性。

Vita动态
Vita企划
Vita动作
Vita攻略

神速乱舞

当无双槽蓄满后，同时点击屏幕左右两侧可以使出“神速乱舞”。神速技共有 7 种，全部需要结合体感操作，下面逐一介绍。如果是在不方便晃动掌机的场所进行游戏，玩家可以通过左右摇杆实现移动 PSV 的效果，而 L 或 R 键则能达到晃动机身的效果。

龙卷型：需要在屏幕上不断画圈，顺时针或逆时针皆可，以此来增加攻击范围与威力；

念动型：需通过背触板控制画面上的火球或光球移动，令其冲入人群中造成伤害；

喷出型：需要利用背触板，点击到的位置会成为火炎或冰柱等的下落点，因此不妨用双手快速点击来增加攻击次数；

乱斩型：要求玩家用手指在屏幕上进行左右划动，当屏幕中的敌人所剩无几时可以通过左摇杆来转向，攻击其他方向的敌人；

乱射型：会自动向前方进行连续射击，玩家只需上下左右地移动 PSV 机身以改变视野，让射击命中到周围的敌人；

冲击型：根据文字提示的时机，上下晃动 PSV 的机身，以此来强化招式的攻击范围和威力；

疾风型：玩家点击屏幕后，武将就会向该处进行突击，两点间直线上的全部敌人都会受到伤害。

兵器操控

在战场上武将靠近我方的弩炮或虎战车后，按 × 键即可搭乘兵器并进行操控。乘上弩炮后画面中央会出现准星，移动 PSV 本体可以改变其瞄准方向，而按住背触板就能连续发射弩箭。需要注意的是左下角会显示弩炮的残弹，只要停止攻击弹药就会自动回复，不过一旦耗尽则需要花一定时间进行装填，此期间内无法攻击，因此不要一直按住背触板。乘上虎战车后可以利用左摇杆进行移动，□键为向前方 45 度的方向来回喷吐火炎，△键为向正前方发射大威力的火球，○键为向除正面以外的其他方位喷射火炎。再次按下 × 键就可以离开兵器。

武将单挑

在战斗中遭遇特定武将后会强制进入单挑模式，只有成功将对方击倒才能返回战场。玩家在触摸屏上划动即可使出通常攻击，攻击方向会根据手指划动的方向发生变化。而按住屏幕武将则会蓄力，蓄力结束后自动使出有崩防效果的攻击。高难度下敌将的体力、攻、防都非常高，如果被其蓄力攻击命中，我方武将会陷入长时间的硬直，很可能直接就被连续攻击击杀，因此单挑中不推荐主动进攻，以“敌不动、我不动”的战术后发制人才能安全地取胜。在敌人蓄力时快速划动屏幕以普通攻击进行牵制，屏幕上出现斜向的红色提示时，按其指示方向进行划动即可成功弹返，令对方陷入短时间的硬直，双方同时攻击则有可能会进入“锷迫”，此时要不断点击屏幕上的圆圈，令优势槽压过对手，其就会陷入长时间的硬直，任玩家展开攻击。当敌人的体力所剩无几时，画面上方会出现“好机”字样，此时随意快速地划动屏幕，直到优势槽彻底压倒对方，武将就会使出无双乱舞将敌人彻底击倒。

突袭战斗

在平时的战斗中遭遇敌方士兵还有一定几率发生“突袭战斗（**アクシデンタルバトル**）”，这种突发事件根据敌方兵种的不同会出现以下 6 种情况。部分突袭战斗有时间限定，根据玩家完成与否以及完成速度会有三种评价。获得“大成功”能得到额外的武器，武将的体力和无双槽也会补满；“成功”只能补满体力与无双槽；一旦“失败”则会受到重创。而无论突袭战斗成功与否，武将都会强制变成下马状态。

飞袭：遭遇剑兵、戟兵和狼时触发，需要移动 PSV 机身改变视野，将飞在空中的敌兵全部点击 1 次才能完成；

猛进：分为枪兵、盾兵、虎、虎战车 4 种情况，快速点击冲过来的敌人即可，一次点击无法击倒的话需要连续点击；

骑突：面对骑兵、象兵、熊兵时发生，要移动 PSV 机身让准星对准敌兵中心的弱点，锁定一定时间后就会自动攻击，将敌人直接击倒；

齐射：遭遇弓兵、妖术兵、投石兵、投爆兵这 4 种远程兵种时触发，迅速点击屏幕将飞来的道具全部击落即可，巨石需要连续点数次，用划动操作也可以一次性击落多个目标；

崩落：特定在北海战场的吊桥上才能触发，当屏幕上出现“SHAKE”字样时晃动机身，令武将跳起躲开爆炸即可，否则会强制掉落到桥下；

突风：特定在平原战场西南的大斜坡地形下才能触发，需在背触板进行上下的来回划动即可令武将不断向前，直至突破蓝色线条表示的目的地。

部队指挥

用手指点住屏幕上的缩略地图并向左下角划动，可以放大地图，除了能进一步看清地形外，还可以对麾下的士兵下达战术指示。按住蓝色菱形表示的部队后将其拖动到据点上，会出现剑和盾的标志，前者表示攻击、后者表示防御，根据战况合理地分配攻守兵力可以进一步控制局势。命令下达结束后按住地图向右上方划动即可将其收起。

据点功能

据点是本作中非常重要的要素，当玩家攻入敌方据点后画面上方会显示据点的耐久力，不断击倒敌兵和敌将就能令耐久力减少，降至 0 后即可成功压制。不同据点也有不同的功能，下面进行逐一介绍，优先压制敌方的妖术所、传令所和兵粮库才能顺利打开局面。

本阵：即敌我双方的大本营，占有的据点总数越多、本阵的耐久力越高，兵力补充得越快。不过本阵没有特殊功能，成功压制后战斗宣告结束。

射击所：能展开齐射并令弓兵的攻击得到强化，齐射的弓箭会根据当前的天气情况附带不同的属性，晴天・炎、雨天・雷、雪天・冰。

兵粮库：压制后能令敌方全部据点的耐久力最大值下降，我方全部据点的耐久力最大值提升。兵粮库中也有较高几率出现回复道具。

武器库：每隔一定时间能给全军提供30秒内攻击力上升的道具。据点内必定存在虎战车，据点外还有弩炮，压制时需要注意。

传令所：拥有传令所的一方能自动向战场外进行传令、要求援军，优先压制才能控制敌方的部队数量，增加我方的战力。

输送所：压制后战场和据点中才会出现随机道具，否则击倒敌人时不会出现回复道具或暂时提升能力的强化道具。

兽舍：据点中多为狼、虎、熊猫等，野兽的攻击根据当前的天气情况会附带不同的属性，晴天・炎、雨天・雷、雪天・冰，压制后它们就能为我方所用。

火药库：据点中的投爆兵会自行前往敌方据点执行火计，火计成功后据点内的士兵会受到伤害。一旦火药库发生火计，周围的邻接据点无论敌我都会受到波及。

妖术所：在成功压制妖术所前，与其相连的据点（紫色线条表示）是无法被压制的。

我方据点中每隔一段时间都会出现随机的回复或强化道具，出现的几率与据点的种类有关，具体参看下表，以 S > A > B > C > D 表示几率从高到低。8 种道具的具体功效为：肉包——体力回复 50%；烧鸡——体力全回复；老酒——无双槽全回复；华佗膏——体力和无双槽全回复；玉玺——破坏槽全回复；战神之斧——30 秒内攻击力 2 倍；战神之铠——30 秒内防御力 2 倍；韦驮天靴——30 秒内移动速度上升。

道具	本阵	射击所	兵粮库	武器库	传令所	输送所	兽舍	火药库	妖术所
肉包	B	A	–	A	A	B	A	A	A
烧鸡	A	B	S	B	B	A	A	B	A
老酒	A	A	A	A	A	B	A	A	A
华佗膏	C	D	B	D	D	C	D	D	D
玉玺	D	–	D	–	–	D	–	–	–
战神之斧	B	B	B	A	–	B	B	B	–
战神之铠	B	B	B	–	–	B	B	–	B
韦驮天靴	–	C	C	–	A	B	B	B	B

模式介绍

演义模式

演义模式共有 12 个剧本，选择剧本后还可以设置难易度（修罗难度在阶级到达 19 后开启）。此模式下玩家可用的势力是固定的，玩家在普通战役前可以选择想要使用的角色和同行的武将，会显示名称的特定战役中可使用的角色则是固定的，部分角色还会根据剧情加入、离开或战死。特定战役中设有战场任务，如击破一定数量的敌兵、击倒某位无双武将、压制敌方全部据点等等，完成后可以获得额外的武勋，一些禁闭的城门才会开启。当敌将在战斗中败走，隔一定时间后能重新回到战场，不过再次击倒时不会掉落武器箱或道具袋。在战役的间隙还会穿插 4 种迷你小游戏和强制单挑，具体的玩法请参看“游戏模式”部分。

由于演义模式中的系统和随机事件与争霸模式重合，因此具体的内容放在后面统一进行解说。如果把“网络（ネットワーク）”设为连接状态的话，根据该时段进行游戏的人数，玩家可以获得一定的支援资金，在战场上也有机会得到“破坏槽全满”、“战斗开始后 200 秒内攻击力 2 倍”等战友支援效果。回合开始时还有机会与其他玩家制作的原创武将展开单挑，获胜后能够得到武勋，并把对手的资料登录到“幕舍”的“玩家列表（プレイヤーリスト）”中。

争霸模式

争霸模式可以说是演义模式的完全形态，战略系统更加完整，能触发的随机事件也更为多样。进入本模式后首先要选择地图、君主及属下武将。初期可选择的只有“二势力地图”，三、四、五个势力混战的地图在玩家的阶级升到 6、9、13 时开启。初期可选择的属下武将上限为 2 人，当玩家的阶级升至 7、11 时可以选择 3、4 人。在选择参战势力时可以看到已获得的武将卡情况，选择获得武将卡数少的势力作为敌人，更容易取得新武将卡。

游戏流程以军略和战斗交替进行展开，每次军略回合前玩家能从所统治领地获得一定的资金收入，以此让武将施行不同的政策。每回合最多施行 4 次政策，但同个武将卡每回合只能用 1 次。使用政策所需的具体金额与武将当前的状态有关，状态越好、所需的金钱越少，具体关系为：状态↑——费用 0.5 倍；状态↗——费用 0.75 倍；状态→——费用无变化；状态↘——费用 1.5 倍；状态↓——费用 2 倍。政策施行结束后玩家需要选择想要攻打的地域、操纵和同行的角色，之后就将进入战场展开战斗。获胜后可以占领目标地域，将敌方随机一位无双武将招致麾下（尚未取得其武将卡的优先），最多 15 人。如果该地有金钱、武器或道具图标，还能在战后获得额外的战利品。之后轮到 AI 势力依次展开进攻，在随机事件过后，就会再次轮到玩家的军略回合。

争霸模式中全部地域皆有“等级”的概念，每次军略回合开始前，我方与敌方相邻的地域中随机一块领地会自动升级，进攻时只能选择邻接的低等级地域。如果统治的某块领地被孤立，其就无法得到升级机会，而如果相邻的敌方地域等级尽皆比我方高，则流程会自动跳过玩家的战斗，由 AI 势力展开行动。当玩家成功占领某地后，发起攻击

的地域和目标地域的等级会发生变化，规律如下：A 地（3 级）向 B 地（1 级）发动进攻，战斗结束后 B 地的等级变为 3（即与 A 地等级交换）、A 地的等级则变为 2（B 地等级 +1）。玩家可以利用此规律把低等级的领地换到后方，或是把敌人的领地强行分隔开，使其无法升级和发动进攻。

根据玩家在随机事件中的选择或施行的政策，善政值会提升或降低。玩家经常选择使用政策和出击的武将则会与君主间建立友好关系，反之武将的友好度则会下降。善政值和友好度都影响到随机事件的触发，下面逐一介绍：

事件种类	事件效果
商人	商人来访，可以选择是否支付金钱购买随机的装备类道具，有500、1000、1500三个等级，道具的质量也会逐步提升
丰作/凶作	领地内发生丰收/歉收，次回合获得的资金有所加成/减少
蝗灾	百姓会要求免除赋税，同意后善政值提升，次回合收入为0，反之善政值降低，次回合仍可获得收入
疫病	同意支付500金给百姓买药，善政值会提升，反之则降低
盗贼	宝物库遭遇盗贼袭击，减少1000金
移居/逃散	善政值高时百姓会前来，我方随机一块领地的收入提升100；善政值低时百姓则会离去，随机一块领地的收入降低100
谢礼	善政值高时百姓会献上100金表示感谢
贿赂	同意后获得1000金，但善政值下降
贡品	朝廷派人索要金钱，同意后减少1000金，下次战斗中有官兵作为援军，拒绝的话我方全部地域的等级下降1
民兵/义勇军	善政值较高时在出阵前有一定几率发生，民兵和义勇军会在下次战斗中作为援军
玉玺	善政值较高时有机会发现玉玺，敌方势力在一定时间内无法向玩家发起进攻
宴会	同意后支付1000金举行宴会，麾下武将的疲劳度恢复
奖赏	同意后赏给随机的武将500金，使其友好度上升
抱怨	长时间没有出击或使用政策的武将会发表不满，友好度下降
下野/背叛	麾下武将友好度低时会自行离去，带其前往战场的话则有可能会发生背叛事件
义兄弟/配偶	麾下武将友好度高时能够与君主结成义兄弟或配偶（有血缘关系的不行），之后可以触发获得随机装备道具、武将疲劳度恢复等各种有利的事件

攻下敌方君主所在的地域后，其势力的全部领地都会为我方所有，占领地图上的全部地域后争霸模式便告通关。若是在进入争霸模式前选择“对战**プレイ**”，可以获得其他玩家的资料，之后他们的资料就会出现在本次争霸模式中，该地域的战斗难度也会根据玩家的阶级而有所提高。攻下其他玩家所属君主的地域后，会进行“速驱”、“铁壁”、“射击”或“策谋”的随机小游戏，完成后系统会比较双方的成绩，获胜的一方能够获得大量武勋。

共斗模式

共斗模式中共有 4 种任务，支持最多 4 名玩家一同联机游玩。此模式下武将的武器强制为攻击力 50、攻击回数 6，且无法装备任何道具或吹口哨叫马。虽然单人也可以进入挑战，但由于任务难度很高，想要过关都绝非易事，更别提是拿到 S 级评价。因此想要过关甚至获得高评价，还是要约上几名好友，而且多名玩家游戏时，我方全员的复活次数也会得到加成。最后需要注意的是，此模式下按 Start 键呼出菜单时游戏不会暂停，不要被敌人偷袭了。

防卫：在 10 分钟内防守据点、抵御敌方的进攻。此战中若据点被敌方压制我方是无法夺回的。获得 S 级评价的条件是“守住全部 7 个据点，剩余时间在 6 分钟以上”。

夺还：在 30 分钟内压制敌方的全部据点。获得 S 级评价的条件是“剩余时间在 25 分钟以上，据点没有被敌方再次压制过，击倒无双武将 7 人以上”。

神速：在 3 分钟内压制敌方的本阵，压制敌方据点后剩余时间能延长 1 分钟（中央的传令所为 2 分钟）。获得 S 级评价的条件为“剩余时间 4 分钟以上，击倒无双武将 6 人以上”。

一击：在 30 分钟内压制敌方的全部据点，此战中敌我双方被任何攻击命中都会直接死亡，而且玩家无法使用直击破坏。获得 S 评价的条件为“剩余时间 24 分 30 秒以上，击破敌人 1500 人以上”。

游戏模式

无双抓拍：利用 PSV 的摄像头把现实中的人物与游戏中的素材结合在一起进行拍照的趣味小游戏。当玩家的阶级升至 2、4、8、10、12 时会追加新的素材。

速驱：阶级升至 3 级时开启，此模式下武将会自动策马奔驰，玩家需在限定时间内到达终点。武将行进的路线是固定的，玩家可以向左右倾斜 PSV 的机身进行转向（不过笔者更建议使用左摇杆操作），或是猛地提起 PSV 令马匹跃起。画面左下角有马匹图标的是速度槽，只要不撞到障碍物，速度就会逐渐加快；而下方黄色的则是猛进槽，当其蓄满后点击屏幕就可以突然加速并撞开障碍物。

铁壁：阶级升至 5 级时开启的主视角战斗模式，敌人会不断从四面八方涌来，玩家需要坚持到时间结束。在屏幕上划动可以斩杀敌人，点击敌人则能令其陷入硬直，对于手持盾牌的敌人必须先点击才能用划动操作将其击倒。当画面左下角的大喝槽蓄满后，晃动 PSV 的机身可以瞬间清版。

射击：阶级升至 7 级时开启的第一人称射击模式，玩家需要在倒计时结束前守住阵地。与通常游戏中弩炮的操作相同，瞄准后按住背触板弩炮就会开始发射，当左下角的乱击槽蓄满后，点击屏幕可以令飞矢在一定时间内变成广范围、大威力的火焰弹。

策谋：阶级升至 9 级时开启，玩家需在限定时间内令 3 个隐藏的文字全部显现。利用背触板移动火苗，就可以让纸上的文字慢慢显现，但必须要按照笔画循序渐进。当文字显示完全后，还需在屏幕上一笔一划地将其写出来才算完成，对于以中文为母语的国内玩家而言没有难度。

其他模式

编辑模式：自由制作原创武将的模式，最多可以保存 100 人。不同部位的防具会随着玩家阶级的提高而逐步解锁，种类非常多样。新武将可以在争霸模式和共斗模式下使用，武器则与所选模组的武将共用。

幕舍：浏览目前已获得的武将卡、武器、装备道具以及 CG 影像。玩家的阶级、武勋、累计击破数、游戏总时间、网络排行等资料也能在此查看。

事典：查阅三国、武将、会战、用语事典以及年表。

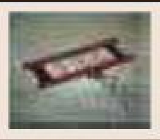
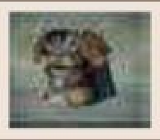
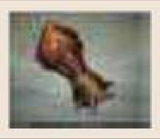
选项：可以对显示、操作、镜头、声音、网络等方面进行设定，在此也可以进行“存档初期化”操作。

资料列表

全道具一览

以下是本作中全部装备道具的拿法，“领地特典”指的是攻下某地后得到。平时的战斗中获得道具袋，战后结算时就能获得玉或朱雀翼、青龙胆等常规能力道具，商人前来推销时同样可以购入，而结成义兄弟或配偶的角色也会有随机事件赠送这些道具。常规能力道具最高等级为 20，玉类道具最高等级为 6。

道具图标	道具名称	道具类型	道具效果	入手方式
	赤兔镫	镫	以骑乘赤兔的状态出战（速度350）	演义模式“暴威猛进”中洛阳的领地特典（难しい以上难度）
	的卢镫	镫	以骑乘的卢的状态出战（速度300、运+20）	游戏模式“速驱”在1分30秒内过关
	绝影镫	镫	以骑乘绝影的状态出战（速度300、不会落马）	演义模式“群雄割据”中洛阳的领地特典（修罗难度）
	象镫	镫	以骑象的状态出战（速度230）	演义模式“仁の英杰”中南中的领地特典（普通以上难度）
	熊镫	镫	以骑熊的状态出战（速度230）	演义模式“反董卓连合”中长安的领地特典（难しい以上难度）
	炎玉	玉	攻击时追加火炎伤害	战斗中皮袋或领地特典
	冰玉	玉	40%的几率令敌人冻结	战斗中皮袋或领地特典
	雷玉	玉	50%的几率令敌人气绝，按其最大体力给予追加伤害	战斗中皮袋或领地特典
	斩玉	玉	25%的几率令杂兵即死，按其最大体力给予追加伤害	战斗中皮袋或领地特典
	风玉	玉	无视敌人的防御进行攻击，按其最大体力给予追加伤害	战斗中皮袋或领地特典
	朱雀翼	能力	体力上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
	青龙胆	能力	攻击速度上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
	白虎牙	能力	攻击力上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
	玄武甲	能力	防御力上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
	神速符	能力	速度上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
	羌族角	能力	骑乘攻击力上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
	七星带	能力	获得武器、装备道具的质量上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
	仙丹	能力	蓄力攻击力上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
	活丹	能力	无双槽增加量上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
	生丹	能力	破坏槽增加量上升	战斗中皮袋、领地特典或随机事件
	真空书	能力	攻击范围扩大	游戏模式“铁壁”以600分以上过关
	孙子兵法	能力	效果道具的持续时间延长	演义模式“猛虎疾驱”中北平的领地特典（普通以上难度）
	发破传书	能力	濒死状态下攻击力上升	演义模式“三顾の礼”中襄阳的领地特典（修罗难度）
	背水护符	能力	攻击力上升、防御力下降	共斗模式“一击”以S评价过关
	真乱舞书	能力	非红血状态下乱舞攻击也会强化	游戏模式“策谋”在2分钟内过关

道具图标	道具名称	道具类型	道具效果	入手方式
	乱舞极书	能力	乱舞攻击力上升，无双槽减少量下降	演义模式“霸道悠々”中交趾的领地特典（普通以上难度）
	馒头袋	能力	敌兵有一定几率掉落肉包	演义模式“黄巾の乱”过关
	无双铠	能力	受到弓箭攻击时不会硬直	游戏模式“射击”以400分以上过关
	铁甲手	能力	在蓄力攻击时受到伤害不会硬直	共斗模式“防卫”以S评价过关
	飞龙甲	能力	在蓄力攻击中可以跳跃	演义模式“江东の霸者”中合肥的领地特典（难しい以上难度）
	百药丸	能力	每击破100人体力回复	演义模式“赤壁の战”中襄阳的领地特典（易しい以上难度）
	百酒丸	能力	每击破100人无双槽回复	共斗模式“夺还”以S评价过关
	千命丸	能力	每击破1000人破坏槽全回复	演义模式“天下统一”中长沙的领地特典（难しい以上难度）
	白虎秘石	能力	每击破100人攻击力上升	共斗模式“神速”以S评价过关
	玄武秘石	能力	每击破100人防御力上升	演义模式“天下三分”中交趾的领地特典（易しい以上难度）

全武将一览

本作中武将并不存在“升级”的概念，因此武将的能力在一开始就是定死的，后天只能通过武器和装备道具作少许调整。除了基本的4项能力：体力、攻击力、防御力、速度（素早さ）外，武将卡左上角的汉字表示其类型。“统帅型”对敌兵有伤害加成，且麾下部队的能力会有所提升；“武力型”在攻击敌将时伤害增加，不过麾下部队的能力较低；“智力型”在攻击据点内敌兵的时候有伤害加成，更容易让敌方据点的耐久力降低，守在己方据点时，兵力的回复速度也会加快。姓名下方的是麾下部队的兵种，本作有剑、枪、戟、盾、弓、骑马、象、妖术、投爆、虎战车、虎、熊、熊猫共13种兵种。卡片最下方的是武将的政策种类和名称，具体效果可以参看后文。游戏中每名武将有两种卡片（实际上还有第三种DLC卡，这里不做介绍），相同武将的两张卡片不但在造型上有差别，能力值也会有所不同。

夏侯惇

体力	480	攻击力	481
防御力	479	速度	130

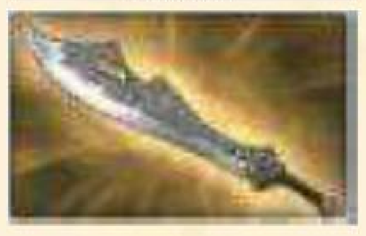
只眼の咆哮：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、防御力上升

体力	460	攻击力	460
防御力	477	速度	130

霸道の先阵：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、速度上升

朴刀

吴钩


麒麟牙

张辽

体力	486	攻击力	486
防御力	486	速度	117

辽来々：本次战斗中敌军士兵的防御力大幅下降

体力	445	攻击力	457
防御力	490	速度	117

比类なき刃：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加风属性、能无视敌人的防御

燕双钺

隼双钺

鹫嘴双钺

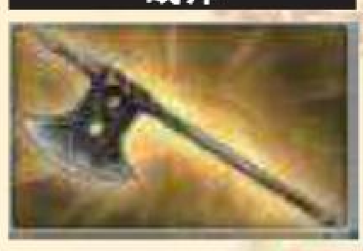
典韦

体力	453	攻击力	490
防御力	431	速度	105

忠义の盾：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力上升，在蓄力攻击时受到伤害不会硬直

体力	477	攻击力	477
防御力	477	速度	105

恶来咆哮：本次战斗中玩家操纵的武将防御力上升，敌军士兵的防御力下降


战斧

战迅斧

金刚斧

曹操

体力	469	攻击力	469
防御力	492	速度	127

霸军の本营：本次战斗中我军本阵的耐久力大幅上升

体力	432	攻击力	430
防御力	453	速度	127

乱世の奸雄：我方的全部地域中，随机1个地域等级上升

将剑

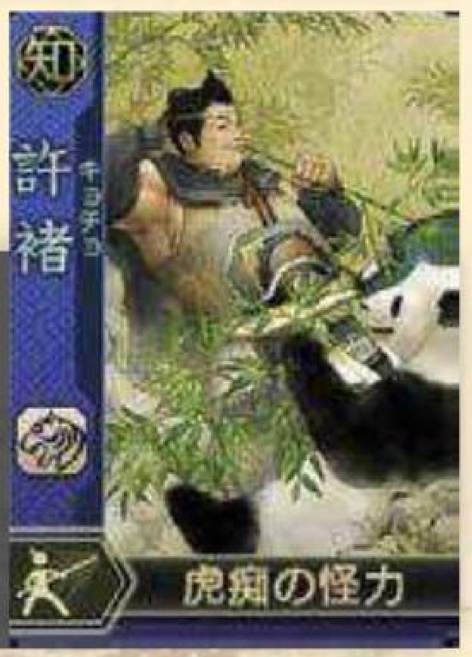
将明剑

倚天の剑

许褚

体力	500	攻击力	492
防御力	442	速度	100

全力突进：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、防御力大幅下降



体力	500	攻击力	490
防御力	450	速度	100

虎痴の怪力：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升

碎棒 破碎棒 蚩尤碎

张郃

体力	480	攻击力	480
防御力	481	速度	150

华丽なる进军：本次战斗中我军全军的速度大幅上升

体力	410	攻击力	447
防御力	427	速度	150

丽しき举措：本次战斗中玩家操纵的武将攻击速度大幅上升

铁钩 飞鹰爪 朱雀爪

甄姬

体力	445	攻击力	460
防御力	415	速度	140

妖艳なる华：本次战斗中我军武将会积极地展开攻击

体力	407	攻击力	407
防御力	400	速度	140

战场の徒花：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、防御力大幅下降

铁笛 春后笛 月妖

夏侯渊

体力	479	攻击力	483
防御力	476	速度	110

斗将の急袭：本次战斗中玩家操纵的武将速度、攻击速度上升

体力	467	攻击力	450
防御力	457	速度	110

弓兵指南：本次战斗中我军弓兵的攻击力大幅上升

长弓 挠弓 晃梓弓

曹仁

体力	477	攻击力	477
防御力	500	速度	107

金城铁壁：本次战斗中玩家操纵的武将防御力大幅上升、速度大幅下降

体力	448	攻击力	440
防御力	500	速度	107

一身の砦：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、防御力上升

环分铜 硬锁分铜 坏军分铜

蔡文姬

体力	421	攻击力	408
防御力	468	速度	132

妙なる调べ：本次战斗中玩家操纵的武将在蓄力攻击中可以跳跃

体力	413	攻击力	467
防御力	407	速度	132

守护の旋律：本次战斗中玩家操纵的武将防御力大幅上升、攻击力大幅下降

噪鸣 嗫奏 澄响

徐晃

体力	479	攻击力	481
防御力	477	速度	120

武の顶：本次战斗中每击破100人，玩家操纵的武将攻击力上升

体力	458	攻击力	453
防御力	467	速度	120

修行の身：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、攻击速度大幅下降

大斧 豪大斧 牙断

曹丕

体力	450	攻击力	459
防御力	449	速度	120

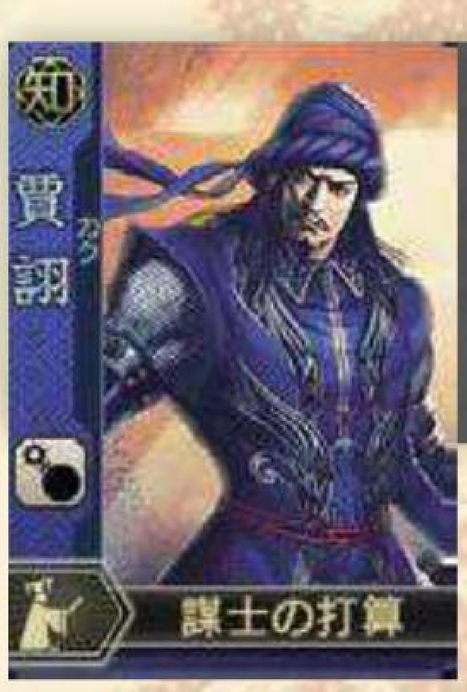
冷彻なる决断：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升，我军全军的防御力大幅下降

体力	435	攻击力	423
防御力	467	速度	120

歼灭指示：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力上升，敌军士兵的防御力下降

双刃剑 双刃冴剑 灭奏

贾诩



体力	441	攻击力	447
防御力	474	速度	135

谋士の打算：本回合使用政策所消耗的费用降低

体力	420	攻击力	410
防御力	440	速度	135

巧妙な一手：本次战斗中玩家操纵的武将攻击范围扩大

影刈 深刈 暗刈

庞德

体力	475	攻击力	488
防御力	464	速度	105

摇るがぬ士魂：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、攻击速度大幅下降

体力	473	攻击力	450
防御力	473	速度	105

西凉の魂：本次战斗中玩家操纵的武将骑乘攻击力大幅上升

裂棒 | 碎严 | 断浪

周瑜

体力	469	攻击力	469
防御力	494	速度	140

红莲の业火：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加炎属性、能追加火炎伤害

体力	443	攻击力	443
防御力	430	速度	140

将帅の督战：本次战斗中我军步兵会积极地展开攻击

斗棍 | 紫踊棍 | 绯涌棍

甘宁

体力	481	攻击力	488
防御力	474	速度	137

疾风怒涛：本次战斗中玩家操纵的武将速度大幅上升

体力	442	攻击力	483
防御力	453	速度	137

滚る侠气：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力在开战5分钟内大幅上升，之后大幅下降

影刈 | 深刈 | 火炎刈

王异

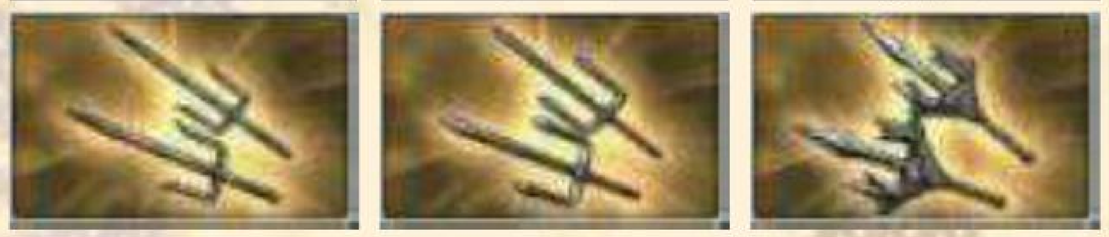
体力	415	攻击力	421
防御力	434	速度	150

复仇の妖刃：本次战斗中玩家操纵的武将攻击速度大幅上升

体力	433	攻击力	417
防御力	408	速度	150

狂おしき思い：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、防御力大幅下降

三叉 | 雀爪叉 | 暗黑叉



陆逊

体力	466	攻击力	466
防御力	492	速度	147

俊英の火矢：本次战斗中玩家操纵的武将最初侵入的敌方据点发生火计

体力	428	攻击力	427
防御力	420	速度	147

炎の志：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加炎属性、能追加火炎伤害

双剑 | 飞双剑 | 飞燕

孙坚

体力	484	攻击力	484
防御力	486	速度	125

猛虎の锐牙：我方的全部地域中，随机1个地域等级上升

体力	433	攻击力	467
防御力	480	速度	125

武门の夸り：本次战斗中我军全军的攻击力大幅上升

牙剑 | 狼牙剑 | 天狼剑

郭嘉

体力	408	攻击力	415
防御力	426	速度	140

才子の鼓吹：本次战斗中玩家操纵的武将周围的我军攻击力大幅上升

体力	430	攻击力	433
防御力	420	速度	140

十胜十败の说：本次战斗中我军以据点比通常多的状态开战

舞斗棍 | 舞斗坚棍 | 大鹏

孙尚香

体力	462	攻击力	474
防御力	452	速度	145

弓腰姬の训练：本次战斗中我军弓兵的攻击力大幅上升

体力	400	攻击力	420
防御力	407	速度	145

凛々しき行军：本次战斗中我军全军的攻击力、速度上升

夏圈 | 圆月圈 | 乾坤圈

太史慈

体力	476	攻击力	486
防御力	467	速度	112

信义の魂：本次战斗中有义勇军团作为援军登场

体力	470	攻击力	473
防御力	493	速度	112

不动の构え：本次战斗中玩家操纵的武将防御力上升，在蓄力攻击时受到伤害不会硬直

双鞭 | 双蛇鞭 | 虎扑殴狼

吕蒙

体力	474	攻击力	474
防御力	483	速度	130

知勇の炎：本次战斗开始后，敌方的一处据点发生火计

体力	438	攻击力	450
防御力	443	速度	130

阿蒙に非ず：本次战斗获得的武勋翻倍

断戟	刚断戟	虎颚

凌统

体力	469	攻击力	479
防御力	459	速度	137

电光石火：本次战斗中玩家操纵的武将速度在开战5分钟内大幅上升，之后大幅下降

体力	417	攻击力	417
防御力	423	速度	137

凉やかなる武：本次战斗中玩家操纵的武将速度、攻击速度上升

双节棍	双节烈棍	波涛

小乔

体力	465	攻击力	447
防御力	408	速度	132

无垢な声援：本次战斗中我军步兵会积极地展开攻击

体力	413	攻击力	400
防御力	407	速度	132

元气いっぱい：本次战斗中玩家操纵的武将速度大幅上升

桃扇	天宫扇	乔佳

黄盖

体力	466	攻击力	469
防御力	462	速度	105

苦肉の计：本次战斗中玩家操纵的武将在濒死时防御力大幅上升

体力	483	攻击力	433
防御力	487	速度	105

燃える思い：本次战斗中玩家操纵的武将最初侵入的敌方据点发生火计

钟碎	瀑布碎	抉叉炼锚碎

孙策

体力	485	攻击力	485
防御力	485	速度	137

小霸王の进击：本次战斗中我军全军的攻击力、速度上升

体力	455	攻击力	473
防御力	460	速度	137

溢れる霸气：本次战斗中我军武将会积极地展开攻击

旋棍	旋括棍	小霸王

大乔

体力	402	攻击力	411
防御力	470	速度	132

健气な献身：本次战斗中我军武将的攻击力大幅上升

体力	413	攻击力	400
防御力	407	速度	132

内助の功：本次战斗中玩家操纵的武将防御力大幅上升、速度大幅下降

樱扇	紫金扇	乔美

周泰

体力	469	攻击力	483
防御力	458	速度	127

忠士の挺身：本次战斗中玩家操纵的武将防御力大幅上升、攻击力大幅下降

体力	465	攻击力	453
防御力	463	速度	127

神速拔刀：本次战斗中玩家操纵的武将攻击速度大幅上升

弧刀	迅弧刀	晓

孙权

体力	451	攻击力	454
防御力	458	速度	122

坚实な侵攻：本次战斗中我军以据点比通常多的状态开战

体力	447	攻击力	423
防御力	437	速度	122

防卫优先：本次战斗中我军本阵的耐久力大幅上升

积刃剑	大积刃剑	皇狼剑

丁奉

体力	465	攻击力	465
防御力	466	速度	127

坚强なる守护：本次战斗中玩家操纵的武将速度上升、我军全军防御力上升

体力	465	攻击力	450
防御力	463	速度	127

豪腕刚打：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、攻击速度下降

眷手甲	夜叉手甲	罗刹手甲

练师

体力	413	攻击力	459
防御力	425	速度	145

隔てなき慈爱：本次战斗中敌我全军的攻击力大幅上升

体力	400	攻击力	407
防御力	407	速度	145

丽しき守人：本次战斗中我军全军的防御力大幅上升

雁弩 | 鹤弩 | 隼弩

张飞

体力	483	攻击力	496
防御力	472	速度	107

万人の敌：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升

体力	480	攻击力	493
防御力	457	速度	107

万夫不当：本次战斗中每击破100人，玩家操纵的武将攻击力上升

铁矛 | 刚铁矛 | 蛇矛

马超

体力	485	攻击力	494
防御力	477	速度	130

锦の骑马：本次战斗中玩家操纵的武将骑乘攻击力大幅上升

体力	463	攻击力	480
防御力	457	速度	130

热き魂の刃：本次战斗中玩家操纵的武将在濒死时攻击力大幅上升

铁枪 | 钢铁枪 | 铁骑尖

赵云

体力	487	攻击力	492
防御力	483	速度	127

一身全て胆：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、速度上升

体力	457	攻击力	463
防御力	480	速度	127

一骑当千：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、攻击速度上升

直枪 | 钢直枪 | 龙胆

诸葛亮

体力	435	攻击力	438
防御力	485	速度	135

卧龙の神算：本次战斗中玩家操纵的武将破坏槽徐徐增加

体力	420	攻击力	410
防御力	440	速度	135

卧龙觉醒：本次战斗中玩家操纵的武将无双槽徐徐增加

羽扇 | 翼扇 | 白羽扇

黄忠

体力	480	攻击力	486
防御力	474	速度	115

神弓乱舞：本次战斗中我军弓兵的攻击有一定几率令敌人冻结

体力	447	攻击力	457
防御力	460	速度	115

老将の意地：本次战斗中玩家操纵的武将攻击速度大幅上升、防御力大幅下降

长弓 | 挠弓 | 凤霓翔刹弓

关羽

体力	492	攻击力	494
防御力	490	速度	115

军神の教え：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、攻击速度上升

体力	473	攻击力	487
防御力	473	速度	115

军神の鼓舞：本次战斗中我军全军的攻击力、防御力上升

偃月刀 | 大偃月刀 | 青龙偃月刀

刘备

体力	455	攻击力	455
防御力	456	速度	120

大德の庇护：本次战斗中我军全军的防御力大幅上升

体力	437	攻击力	433
防御力	473	速度	120

仁の政：善政值上升

双舞 | 双丽 | 黄龙双牙

魏延

体力	475	攻击力	485
防御力	466	速度	117

狂战士の宴：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、速度大幅下降

体力	453	攻击力	450
防御力	483	速度	117

反骨の相：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力在开战5分钟内大幅上升，之后大幅下降

长柄双刀 | 眉尖刀 | 双极星

关平

体力	463	攻击力	467
防御力	459	速度	122

青龙の志：本次战斗中玩家操纵的武将攻击速度大幅上升

体力	450	攻击力	437
防御力	413	速度	122

全身全灵：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力大幅上升、速度大幅下降

斩马刀	斩马豪刀	神龙升天刀

姜维

体力	480	攻击力	480
防御力	481	速度	127

危急存亡の秋：本次战斗中我军全军的攻击力大幅上升、防御力大幅下降

体力	457	攻击力	463
防御力	480	速度	127

麒麟儿の才：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、防御力上升

尖枪	刚尖枪	龙颚闪

马岱

体力	469	攻击力	472
防御力	466	速度	130

西涼の风：本次战斗玩家操纵的武将攻击范围扩大

体力	463	攻击力	457
防御力	457	速度	130

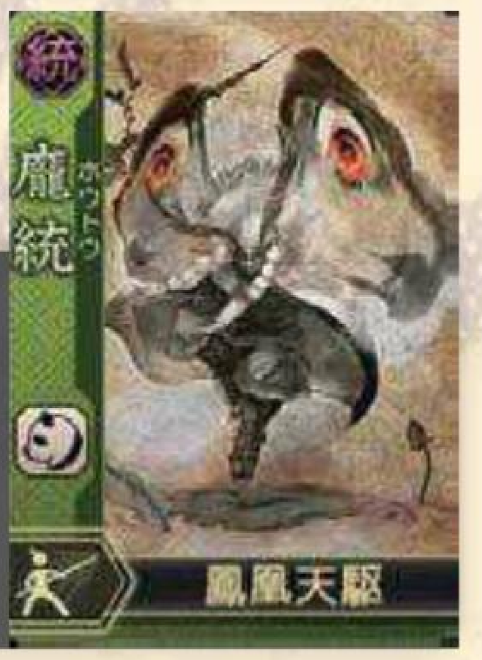
疾风の守り：本次战斗中玩家操纵的武将速度上升，我军全军的防御力上升

鸩笔	鸾笔	土蝼笔

庞统

体力	427	攻击力	433
防御力	461	速度	112

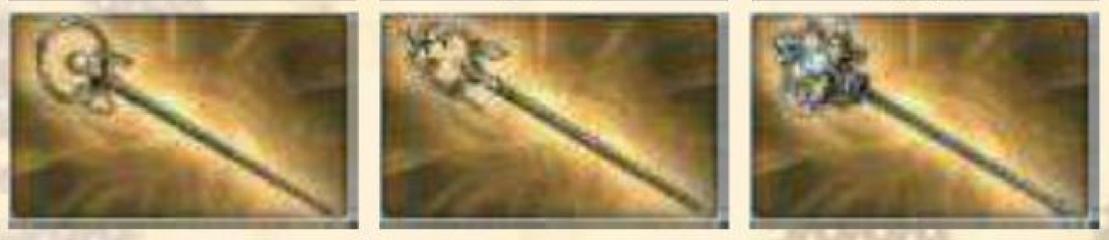
凤雏の奇策：本次战斗中我军的兵力补充速度上升



体力	427	攻击力	417
防御力	447	速度	112

凤凰天驱：本次战斗中玩家操纵的武将速度大幅上升

幻杖	梦幻杖	风神杖



刘禅

体力	400	攻击力	400
防御力	400	速度	120

大宴会：善政值上升

体力	437	攻击力	400
防御力	473	速度	120

愚者と贤者：所有势力的全部地域中，随机2个地域等级上升

刺剑	锐穿剑	青釭の剑

关索

体力	465	攻击力	477
防御力	455	速度	122

たゆまぬ努力：本次战斗获得的武勋翻倍

体力	450	攻击力	437
防御力	413	速度	122

飞翔烈脚：本次战斗中玩家操纵的武将在蓄力攻击中可以跳跃

波纹	冲波	火炎波

月英

体力	419	攻击力	433
防御力	426	速度	140

才媛の研钻：本次战斗中效果道具的持续时间延长

体力	418	攻击力	420
防御力	417	速度	140

木牛流马：本次战斗中我军的兵力补充速度上升

战戈	武斗戈	苍月

星彩

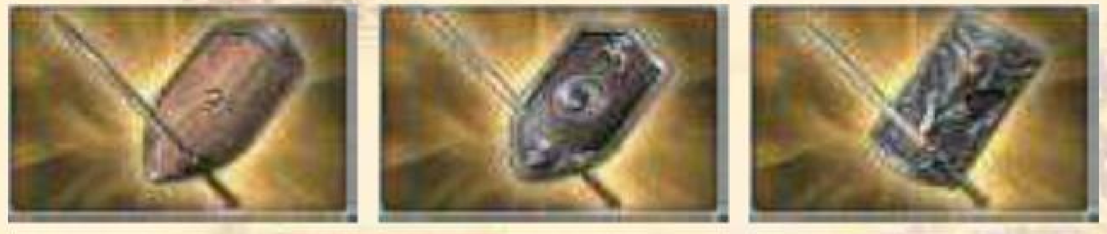
体力	444	攻击力	462
防御力	431	速度	145

次代の盾：本次战斗中玩家操纵的武将速度上升，在蓄力攻击时受到伤害不会硬直

体力	400	攻击力	420
防御力	407	速度	145

次代の剑：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、速度上升

盾剑	盾炼剑	骑盾醒剑



鲍三娘

体力	460	攻击力	469
防御力	452	速度	127

あたし流：本次战斗获得的武器、装备道具的质量上升

体力	432	攻击力	430
防御力	453	速度	127

猫々拳：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加雷属性、有一定几率令敌人气绝

回刃盘	旋刃钢盘	旋光盘

Vita动态 Vita企划 Vita劲作 Vita攻略

司马懿

体力	462	攻击力	462
防御力	496	速度	112

鬼才の知谋：本次战斗中玩家操纵的武将无双槽徐徐增加

体力	423	攻击力	413
防御力	430	速度	112

狼顾の相：到下次政策回合前不会受到敌人的进攻

燕扇 | 鹰扇 | 黑羽扇

邓艾

体力	482	攻击力	482
防御力	488	速度	112

磐石の构え：本次战斗中我军以据点比通常多的状态开战

体力	470	攻击力	433
防御力	493	速度	112

补给路确保：本次战斗中我军的兵力补充速度上升

锥旋枪 | 螺旋转枪 | 螺迅贯枪

诸葛诞

体力	458	攻击力	458
防御力	466	速度	135

谨严なる献策：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加雷属性、有一定几率令敌人气绝

体力	420	攻击力	410
防御力	440	速度	135

一族の夸り：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力、攻击速度上升

翅扇 | 翼扇 | 雷光羽扇

司马师

体力	451	攻击力	456
防御力	464	速度	127

天命流转：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力在开战5分钟内大幅上升，之后大幅下降

体力	432	攻击力	430
防御力	453	速度	127

断罪の攻势：本次战斗中我军全军的攻击力大幅上升、防御力大幅下降

刺剑 | 锐穿剑 | 闪光剑

王元姬

体力	425	攻击力	444
防御力	409	速度	140

才女の活眼：我方的全部地域中，随机2个地域收入增加

体力	407	攻击力	430
防御力	400	速度	140

足止め策：本次战斗中我军弓兵的攻击有一定几率令敌人冻结

雯雨 | 霖雨 | 翠雨需雯

夏侯霸

体力	466	攻击力	471
防御力	462	速度	110

重装配备：本次战斗中玩家操纵的武将防御力大幅上升、攻击速度大幅下降

体力	467	攻击力	450
防御力	457	速度	110

折れない心：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力上升，在蓄力攻击时受到伤害不会硬直

斩马刀 | 斩马豪刀 | 飞龙裂空刀

司马昭

体力	443	攻击力	450
防御力	458	速度	127

大器の责务：本次战斗中玩家操纵的武将攻击力在开战8分钟内大幅下降，之后大幅上升

体力	432	攻击力	430
防御力	453	速度	127

秘めたる才：本次战斗中我军以据点比通常多的状态开战

青龙刀 | 青龙牙刀 | 天龙刀

钟会

体力	442	攻击力	446
防御力	467	速度	135

英才の誉れ：本次战斗中玩家操纵的武将最初侵入的敌方据点发生火计

体力	420	攻击力	427
防御力	440	速度	135

英才の献策：本回合使用政策所消耗的费用降低

飞枭剑 | 飞鹰剑 | 飞龙剑

郭淮

体力	468	攻击力	468
防御力	476	速度	135

舍て身の行军：本次战斗中玩家操纵的武将速度大幅上升、防御力大幅下降

体力	420	攻击力	447
防御力	440	速度	135

健康第一：全部武将的状态变成“绝好调”

飞连炮 | 跳乱炮 | 十连炮

貂蝉

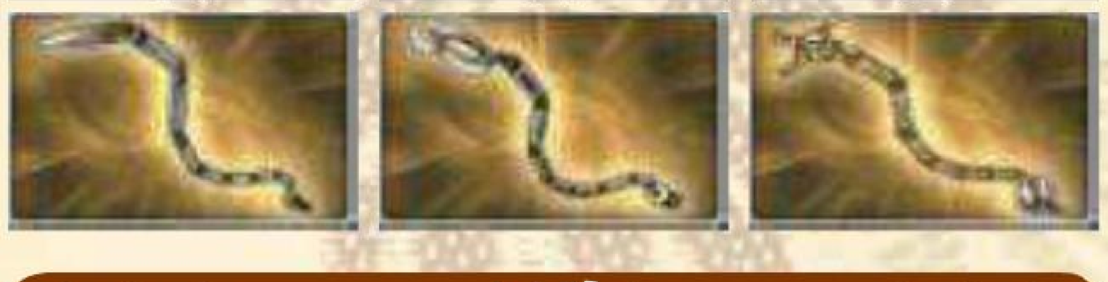
体力	412	攻击力	421
防御力	430	速度	142

秘传の舞：全部武将的状态变成“绝好调”

体力	403	攻击力	403
防御力	403	速度	142

天上の舞：本次战斗中玩家操纵的武将周围的我军攻击力大幅上升

月香　惠雫　春华



袁绍

体力	456	攻击力	456
防御力	466	速度	115

名族の威光：到下次政策回合前不会受到敌人的进攻

体力	440	攻击力	437
防御力	443	速度	115

名品鉴定：本次战斗获得的武器、装备道具的质量上升

宝剑　大宝剑　霸道剑

祝融

体力	463	攻击力	472
防御力	455	速度	145

火神召唤：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加炎属性、能追加火炎伤害

体力	400	攻击力	447
防御力	407	速度	145

火神の舞：本次战斗中玩家操纵的武将最初侵入的敌方据点发生火计

雯雨　霖雨　甚雨

吕布

体力	500	攻击力	500
防御力	495	速度	145

无双の一击：本次战斗中玩家操纵的武将攻击时附加风属性、能无视敌人的防御

体力	500	攻击力	500
防御力	500	速度	145

鬼神の斗气：本次战斗中玩家操纵的武将破坏槽徐徐增加

铁戟　方天戟　方天画戟

张角

体力	422	攻击力	422
防御力	474	速度	117

黄天の奇迹：所有势力的全部地域中，随机2个地域等级上升

体力	425	攻击力	440
防御力	410	速度	117

天の怒り：本次战斗开始后，敌方的一处据点发生火计

妖杖　南仙杖　火神杖

董卓

体力	464	攻击力	476
防御力	455	速度	110

临时征税：获得1000金钱，善政值下降

体力	490	攻击力	470
防御力	433	速度	110

酒池肉林：本次战斗中效果道具的持续时间延长

破裂弹　钢裂弹　飞龙弹

孟获

体力	495	攻击力	490
防御力	458	速度	130

不屈の魂：本次战斗中我军武将再出击时攻击力、防御力上升

体力	500	攻击力	493
防御力	483	速度	130

大王の威严：我方的全部地域中，随机2个地域收入增加

蛮拳　玄甲拳　兽王

白金奖杯攻略

奖杯总数	49	铜杯	38	银杯	7	金杯	3	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	110小时左右
在线或联机奖杯	1
最少通关次数	1（演义）+78（争霸）
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	4人联机

白金综述

本作虽然没有武将养成要素，但想要白金非常耗时。“人类皆兄弟”和“恋爱指南役”这两个金杯至少要打通争霸模式 78 次，因此要把“武将收集家”和“武器收集家”这两个奖杯融入到刷取的过程中，才能够更有效率地进行。一旦武将卡和武器收集齐后，就自创一名钟会模组的智力型武将，每战都用马上 C 攻击强压敌阵，通一次争霸模式只需不到 20 分钟。特殊装备品和镫类道具的入手方法请参看前文列表，要求“易しい”和“普通”难度的剧本在初次进行演义模式时就可以有针对性地拿掉，限定“难しい”和“修罗”以上难度的剧本在没有好武器的情况下容易被强制的单挑战绊住脚，实在打不过建议去争霸模式刷一下武器再回来。另外，共斗模式下的 4 个任务难度很高，虽然找到方法后单人也可以通过，但想要获得 S 级评价，3 ~ 4 人联机是必须的，“装备品收集家”这个铜杯很可能会成为玩家与白金之间的一道鸿沟。因此想要拿白金，先找到三位好战友吧！

真·三国无双
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

新参者
铜杯

取得条件：作成游戏存档

大帝
银杯

取得条件：通过演义模式的全部12个剧本

黄巾の乱
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“黄巾の乱”

反董卓连合
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“反董卓连合”

江东の霸者
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“江东の霸者”

群雄割据
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“群雄割据”

三顾の礼
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“三顾の礼”

赤壁の战い
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“赤壁の战い”

天下三分
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“天下三分”

霸道悠々
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“霸道悠々”

猛虎疾驱
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“猛虎疾驱”

仁の英杰
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“仁の英杰”

天下统一
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“天下统一”

暴威猛进
铜杯

取得条件：通过演义模式的剧本“暴威猛进”

起こす者
铜杯

取得条件：争霸模式“2势力地图”通关

承ける者
铜杯

取得条件：争霸模式“3势力地图”通关

奖杯说明：“3势力地图”在玩家阶级升至6时开启。

转ずる者
铜杯

取得条件：争霸模式“4势力地图”通关

奖杯说明：“4势力地图”在玩家阶级升至9时开启。

结びし者
铜杯

取得条件：争霸模式“5势力地图”通关

奖杯说明：“5势力地图”在玩家阶级升至13时开启。

霸道をゆく者
铜杯

取得条件：争霸模式通关5次

霸を极めし者
银杯

取得条件：争霸模式通关50次

奖杯说明：两个友好度相关的奖杯至少要求打争霸模式78次（男性君主26次+女性君主52次），因此本奖杯无需刻意刷取。

写し出す者
铜杯

取得条件：在游戏模式的“无双抓拍”中留影

游び好き
铜杯

取得条件：完成游戏模式下“速驱”、“铁壁”、“射击”、“策谋”4个项目

奖杯说明：4个迷你游戏还关系到4种装备，其中1分30秒内完成“速驱”后得到的“的卢镫”在刷武器时非常有用，推荐优先拿到。

共斗王
铜杯

取得条件：完成共斗模式下“防卫”、“夺还”、“神速”、“一击”4个项目

奖杯说明：选择合适的人选、制定正确的战术后，共斗模式要过关不难，难的是获得S级评价取得4个特殊装备，因此把“装备品收集家”的奖杯要点也放在这里一并解说。由于共斗模式“武器强制为攻击力50、攻击回数6，武将无法装备任何道具或吹口哨叫马”的限制条件，招式中自带属性的武将就非常关键了，利用好编辑模式打造适合任务的原创武将也能事半功倍。4个任务的S级评价条件请参看前文，下面主要介绍打法。“防卫”的地图为长安，建议派出攻击+武力型的武将，这样在攻击敌将时伤害较高，由于时间上非常吃紧，主动出击、分头杀敌时一定要快，最后一波敌将会从4个方向杀来，4名玩家要提前向出兵点移动，两个传令所中的韦驮天靴也可以留到此时再吃；“夺还”的地图为成都，总体难度不高，推荐武将为攻击+智力型，在压制敌阵时较有效率，敌方共有两波援兵，压制3个据点后正北会出现第一波，压制5个据点后东南会出现第二波，其中还有一位爆斗气的武将，要把敌将尽数击倒后再去压制最后一个据点；“神速”的地图为长沙，任务要求行动要快，压制敌方据点可以延长剩余时间，推荐武将仍为攻击+智力型，一开始就兵分两路行动，一队朝北、一队向西，中央传令所会有一位爆斗气的武将，使用“直击破坏”可以瞬间压制敌阵、节省大量时间，一定要看准时机发动；“一击”的地图为江陵，建议选择俊足型的武将、但不要智力，模组推荐蔡文姬或王元姬，前者在冲刺后的□键攻击范围为360°，可以快速冲入弓箭兵阵中杀敌，降低同伴的危险，而后者则能在据点外远距离击杀杂兵，赚取杀敌数，4人联机的话有7次复活机会，攻击时不要贪多，多移动保证自身安全才是重点。最后需要注意的是联机时缩略地图有时会出错，可能明明自己在地图上看到敌将已攻入我方据点了，同伴的地图上却风平浪静，因此联机时建议相互间多用语言交流沟通。

武将收集家
金杯

取得条件：获得全部武将卡

奖杯说明：全部65名武将各有两种卡片，第一种在完成演义模式的所有剧本后即可全部拿到，而第二种则需在争霸模式中收集。把某势力武将的第1种卡收集齐后，选择该势力作为敌人，每次开始争霸模式时，其根据地都会刷出一张新武将卡。玩家要时刻关注该武将的动向，攻打其所在的领地时更要亲自将其击倒，这样在战后才能令其加入并获得卡片。如果新武将被NPC击倒则不会来降，若其所在领地被AI势力攻陷，新武将也有可能会从地图上消失。

武器收集家
银杯

取得条件：获得全部武器

奖杯说明：每名武将共有3种武器，默认的第1种武器也需要再拿一次，因此在进行演义模式时应尽量多用不同的角色参与战斗。第3种的武器要在高难度的演义模式或争霸模式中后期的战斗中才更容易刷出，除了装备七星带、的卢镫提升运气外，玩家还可以在战前用“本次战斗获得的武器、装备道具的质量上升”效果的政策，如鲍三娘的“あたし流”、袁绍的“名品鉴定”来确实提升战利品的质量。使用一些不太顺手的武将刷武器时，推荐先用诸葛诞的“谨严なる献策”或鲍三娘的“猫々拳”，令通常攻击也带有雷属性后杀敌就非常轻松了。

装备品收集家
铜杯

取得条件：获得全部25种能力道具

镫收集家
铜杯

取得条件：获得全部5种镫类道具

玉收集家
铜杯

取得条件：获得全部5种玉类道具

映像收集家
铜杯

取得条件：获得全部CG影像

奖杯说明：CG影像只需演义模式全部剧本通关1次即可拿齐。

部位收集家
银杯

取得条件：获得全部编辑部件

奖杯说明：编辑模式的各个部件会随着玩家武勋的累积、阶级的提升而不断获得，升至47级时就能获得全部种类的部件了。

生み出す者
铜杯

取得条件：在编辑模式制作10名自定义武将

奖杯说明：随意制作10名自创武将后（名字可以一样），退出编辑模式保存即可获得。

一国の将器
铜杯

取得条件：武勋到达100000

二国の将器
铜杯

取得条件：武勋到达500000

三国の将器
银杯

取得条件：武勋到达1000000

人类皆兄弟
金杯

取得条件：争霸模式下，与全部无双武将结为义兄弟

恋爱指南役
金杯

取得条件：争霸模式下，与全部无双武将结为配偶

奖杯说明：义兄弟或配偶的关系都是属下武将与玩家所选君主之间的，想要达成要不断使用该武将的政略并带其出战（并不要求亲自操控）。若能保证每回合都使用其政略，在带其出战5次后就基本能触发义兄弟或配偶事件，如果政略次数不足可以用出战场次弥补。每次争霸模式最多能结成1位配偶、2位义兄弟，由于战斗场次要够，因此在选择攻击目标时可以适当控制领地等级，让AI势力有机会攻下玩家的领地。推荐3势力地图，难度适中、局面容易控制。另外使用政略需要消耗大量的金钱，玩家可以自创两名武将，一名担任君主、一名为麾下武将，政略都选择“临时征税”。每回合都率先征税，就能有足够的资金供其他武将使用政略，不过少数角色如刘备会在玩家势力的善政值低下时下野，不适合这种方法。已达成关系的武将可在“幕舍”进行查看。至少打通争霸模式78次所需的时间可想而知，玩家可以打造一名“能力**タイプ**”为攻击型、“武将**タイプ**”为知力、“**モ-ション**”为钟会模组的角色，每次开战后骑马直奔敌本阵，用“马上C攻击”快速杀敌压制据点，熟练的话每战仅需2～3分钟，不过整个过程非常枯燥，玩家要做好心理准备。

热き友情
铜杯

取得条件：争霸模式下，与任意无双武将结为义兄弟

深き恋慕
铜杯

取得条件：争霸模式下，与任意无双武将结为配偶

善帝
铜杯

取得条件：善政值达到最高

恶帝
铜杯

取得条件：善政值降到最低

奖杯说明：善政值相关的两个奖杯需要活用武将的政策。刘禅的政略“大宴会”、刘备的“仁の政”可以提升善政值，而董卓的政略“临时征税”则会降低善政值，认准一种使用即可。不过若只选2或3势力的地图，很容易还未达到要求的善政值就已过关，因此推荐4或5势力的地图。

军神
银杯

取得条件：累积击破数100000以上

一骑当千
铜杯

取得条件：在一次战斗中击破1000人

天下无双
铜杯

取得条件：在一次战斗中击破3000人

奖杯说明：两个杀敌数相关的奖杯有个窍门，需要找一关敌方本阵位于妖术所保护效果下，这在争霸模式中很容易出现。敌方本阵越小，敌兵刷新的效率越高。遇到满足条件的战斗后单骑突入敌方本阵开打，麾下的部队则留在己方本阵内防守，我方AI控制的将领可以故意不救，让他们被击退，只要保证敌我本阵不要陷落，耐心刷满3000人即可。

无伤の将
铜杯

取得条件：在演义模式或争霸模式的任意战斗中无伤过关

奖杯说明：由于不限难度，选择“入门”难度去演义模式的第一关就能拿取。强制使用角色是张飞，当看到敌人准备出手时就用R键的“连锁攻击”，取消硬直的同时也会发生一段距离的移动，令自身脱离险境。

连击の将
铜杯

取得条件：达成500连击

奖杯说明：500连击的要求其实并不算困难，实在感觉吃力的玩家可以选择练师或者王元姬这样的角色，以乱射型神速乱舞朝着人堆扫射便能轻松拿到。

飞将击破
铜杯

取得条件：在演义模式中击倒吕布

奖杯说明：“反董卓联合”剧本的“虎牢关の战い”以及“群雄割据”剧本的“下邳の战い”中吕布都会出现，下邳一役中吕布初次登场时没有强化斗气效果，非常容易击倒。

百战磨练
铜杯

取得条件：所有种类的突袭战斗获得“成功”评价

一身都是胆也
银杯

取得条件：所有种类的突袭战斗获得“大成功”评价

奖杯说明：体感操作相关的突袭战斗共有6大类，“飞袭”、“猛进”、“骑突”、“齐射”根据兵种的不同分为3、4、3、4个小类，具体请参看系统部分。“崩落”在北海的吊桥处可以触发，“突风”在平原西南的大斜坡下触发。兵种的突袭战斗在玩家单骑突出的状态下有较高的几率发生。平时不易遇到的熊兵可以通过编辑模式，制作大量带熊兵的原创武将供敌势力使用，以提升触发几率，狼群飞袭在“反董卓联合”剧本的“长安の战い”有极高的几率触发。一旦突袭战斗的操作失败，立刻退出再重新进入本次战斗，还是有很高几率能再次触发的。不过由于游戏中无法查看已完成的突袭战斗情况，因此玩家要自己适当记录。

文 华尔兹　协力 恶魔猪　美编 心の永恒

A·AVG	未知海域 黄金深渊			必须记忆卡
	Uncharted Golden Abyss			2646MB
	SCE	2012年12月23日	港版	1人
零售版：358港币/下载版：350港币		无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

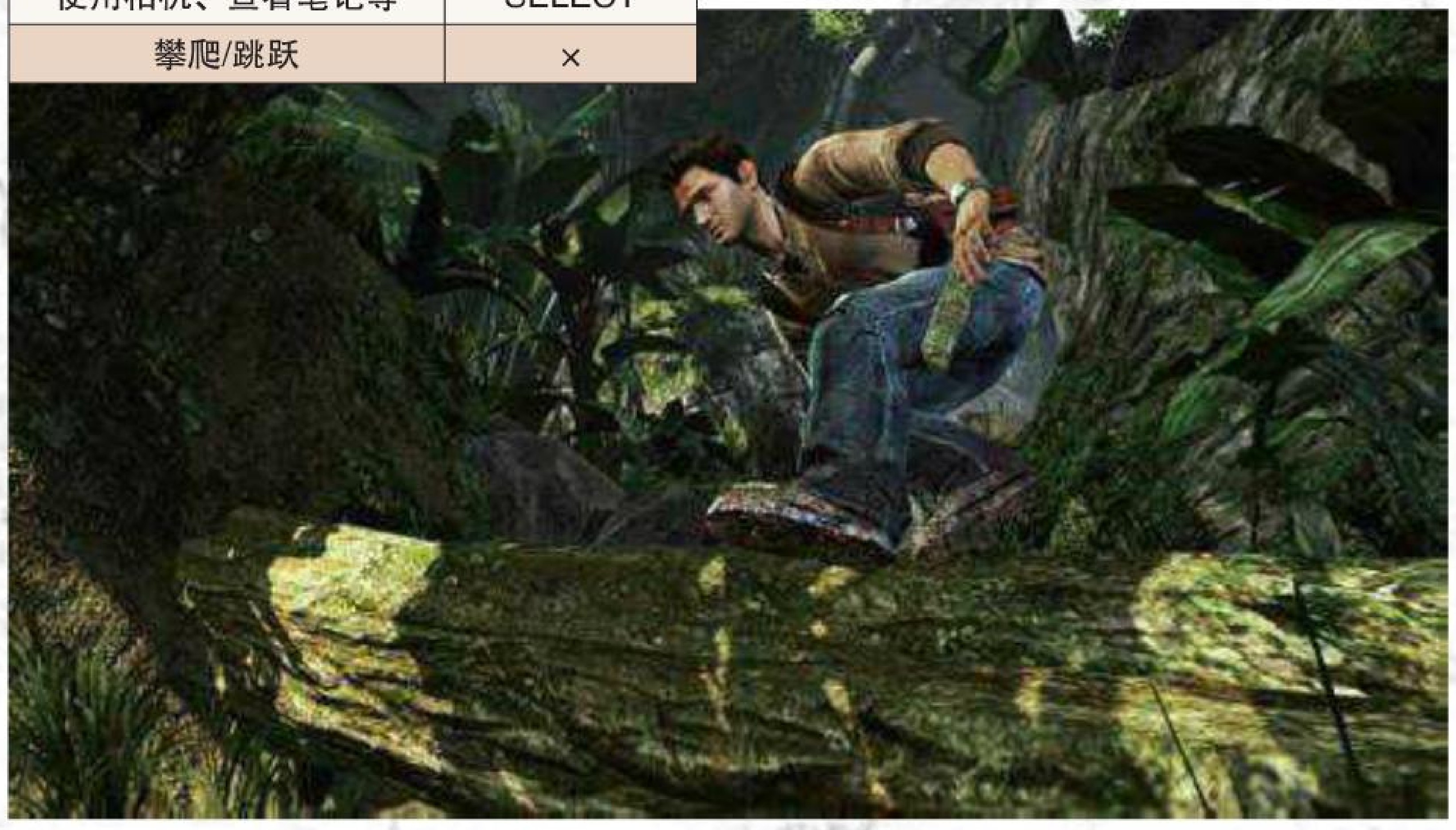
基本操作

通常

移动	左摇杆
翻滚/接近掩体	○
捡起	△
进入菜单	START
使用相机、查看笔记等	SELECT
攀爬/跳跃	×

战斗

瞄准	L
射击	R
近身格斗	□
装填子弹	↑



系统介绍

攀爬

本作最大的特色就是融合了PSV机能的攀爬要素，玩家在攀爬过程中可以通过点击屏幕上的下一个攀爬点，使德瑞克直接攀往指定地点。这样玩家可以一定程度减少误操作，不适应这种操作方式的玩家也不用担心，游戏依然保留了传统的按键操作。游戏中大部分攀爬点都有较为明显的闪光提示，并且不少地点玩家可以通过镜头来判断下一步的走向。

枪战

游戏中的枪战变化也较为明显，初始的右摇杆操作很灵敏，其实游戏鼓励玩家利用PSV六轴体感机身进行微瞄，也就是只要在按L举枪状态下移动PSV即可对敌人进行精确的瞄准，这是需要玩家尽早掌握的技巧。其次游戏中扔手雷的方式发生了改变，直接触摸画面中的手雷标志即可投掷。本作中一样可以实现瞄准后再扔雷的操作方式。

格斗

本作格斗充分利用到了PSV的特性，除了熟悉的普通拳脚外，还会有需要玩家根据屏幕上的提示用手划出相应路线的指示。只有成功后才能将对方打倒，由于演出较长，所以不适合在面对多个敌人时使用。其次本作依然可以用跑轰战术，在用枪盲扫后按□键格斗即可一击打倒对手，游戏中有相对应的奖杯，推荐玩家早日拿到。

拍照

游戏中利用PSV的特性可以对不少特殊场景进行拍照，拍照过程和瞄准类似，通过移动PSV来抓取想拍摄的画面即可，游戏其中一项隐藏要素便是拍照，玩家必须拍出和左上角提示中画面近乎一样的照片，建议玩家尽量通过调整位置和焦距来达成。

难度

游戏分为4个难度，只有将困难难度通关才会出最终的“超困难”。通关之后选择“章节”，即可在难度中选择“超困难”。困难难度以上除了敌我双方攻防能力变化外，无法开启自动瞄准功能，这点需要玩家注意。

全收集超困难难度攻关指南

注：篇幅关系，文中收集要素中不包括流程中一定会拿到的宝物。

序章 肯定就是德瑞克

这关相当于教学关卡，没什么难点，攀爬到上方解决几个敌人后继续爬，中途会被火箭筒攻击，序章结束。

1 好戏在后头

一路前进，有几个需要利用绳子荡过的地点。来到拓片处，这里我们需要利用PSV的触摸功能，用手指将拓片上的灰尘擦拭干净。两边各有一个，擦拭完后即可过桥去擦另外一边的两个。4个拓片收集齐后需要玩家完成一个简单的拼图游戏，通过触摸拖动以及旋转边缘改变方向将拼图拼好即可。这是游戏中需要收集的物品之一。

之后需要通过一个左右摇晃的圆木桥，通过调整PSV的位置让德瑞克取得平衡。一路跟着但丁前进，来到上面发生剧情后本章结束。

收集要素

禁止进入：本章开始剧情后，来到车附近即可找到第一个拍照地点。

库拿死亡面具：在瀑布前的场景，从一处下去可以趴在边缘上，顺着攀过去可以找到。

吊桥：来到瀑布场景后即可对着瀑布拍照。

探测罗盘：在擦完最开始两个拓片后，面对它们往最左边走，草丛中可以找到。

毛瑟枪碎片：过了擦拓片的桥后，面对吊桥从左边下去。

象形文字：拿到之前必须取得的宝物后，来到上面往左边走，跳到上面平台可以找到一个拍照点。

探测GPS：在拍照点的旁边木桩附近即可找到这个宝物。

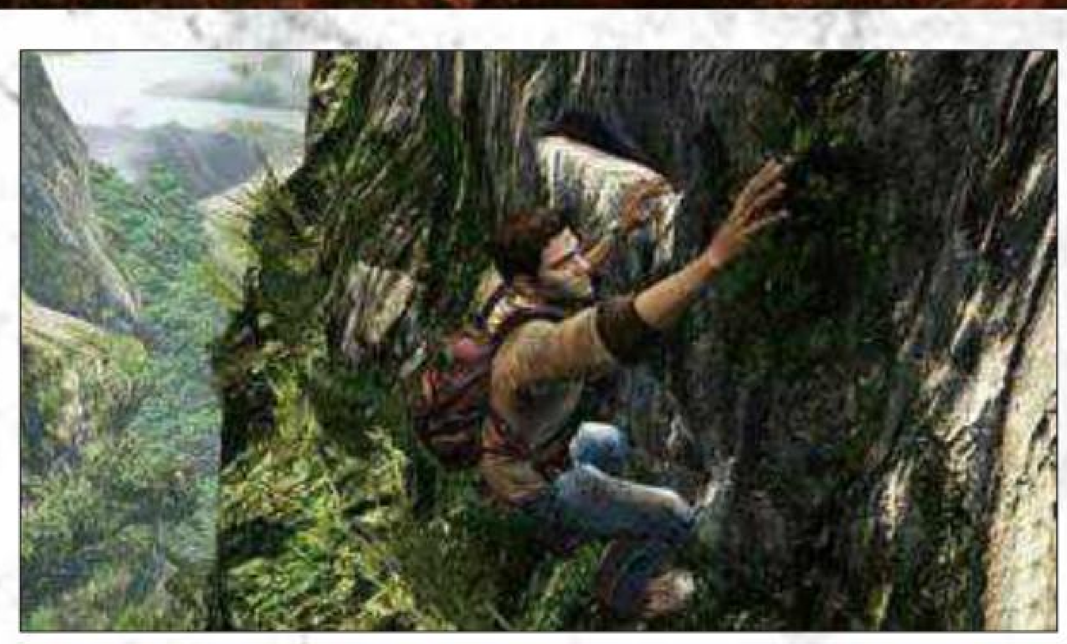
TIPS 游戏拍照时出现偏差多半是焦距不对，试着大幅度改变焦距。

Vita动态 Vita企划 Vita劲作 Vita攻略

TEOCHICATO 的形象：拿到上一件宝物“探测 GPS”后，开始下一段攀爬前从左侧瀑布附近上去可以找到。

2 麻烦的开端

前进一段时间后但丁会在桥上等你，此时从一侧的边缘往左边爬，来到平台上后对着竹子点挥刀标志，用手指划出提示路线后即可割掉竹子来到上面。继续往左攀爬，前行至卡车附近后发生战斗，将两个敌人轻松解决掉之后在铁网门前会有一个密码锁的谜题，先将密码锁转两圈。之后将号码 4 调到最上方位置，接着反方向将 11 转到上方位置，接着再以相反方向将 2 转到最上边即可。接着玩家需要将头盔上的灰尘擦去，领用背部触摸旋转头盔，用触摸擦掉灰尘即可。骷髅只需要利用背触将其旋转看一遍即可。之后的护身符如法炮制，最后还需要擦掉一个拓印上面的灰尘。全部谜题完成后发生战斗。



本场战斗中由于玩家只有初始的手枪，威力比较低，不瞄准头部的话敌人很耐打。建议先将上方的敌人清掉，第二波敌人较多，建议先快速消灭掉几个，不然人一多不好探头。前方的桌子上有足够的弹药，躲在桌子后面射击效果不错。右侧的岩石也是不错的掩体。敌人扔雷比较频繁，尽量积极移动。

战斗结束后去找崔丝，爬上绳索继续前进。这里会发生第二场战斗，玩家在中间和左边的掩体后面来回猥琐即可。在通过独木桥时对面会出现敌人，惨烈难度下一定要第一时间瞄准敌人的头部射击，不然时间一久，崔丝便会死亡。在沿着绳索下去途中，会有敌人出来干扰，迅速将他们射杀，惨烈难度下尽量熟悉敌人两次一右一左的位置即可。

继续跟着崔丝一路攀爬，来到一个敌人处，玩家只需等对方移动到附近时触摸敌人，德瑞克便可跳过去压在其身上，剧情过后本关结束。

收集要素

小雕像：一开始的攀爬点刻意往左边攀，在左边的平台上可以找到。

杀戮之神：爬完第一个攀爬点后，翻过几个障碍，落下一个高地后回头往后面看，可以找到这个石像，找到拍摄点拍摄即可。

CUHTLITZTONAL 的形象：割掉最开始的竹子后往上爬，在雕像眼睛的位置，是必经之路，不容错过。

拓片 1: 拿完上面那个宝物后跳过一个瀑布，在平台左边往对面跳，下去后可以找到。

拓片 2: 同样是跳过瀑布后，右边的竹林可以用刀砍掉，从这里爬上去即可找到。

废弃卡车：完成卡车附近的战斗后，面对卡车往稍微靠右边一点的位置站，从这里拍摄卡车。

道路：爬上卡车后回头拍摄即可，位置尽量靠右站。

AHUCHEACTI 的形象：下卡车后往右边走，砍掉竹林后前进，在里面有攀爬的地点，爬到上面即可找到。

把树下毒：本章战斗结束后，中央处有一个高平台，其中一个边缘可以攀爬上去，走左边的桥即可找到拍摄点，对着三个油桶拍摄即可。

拓片 3: 上面的拍照点，过了桥往左边继续

TIPS 玩家遇到某些宝物无法拿到或者竹子不能砍之类的情况多半是敌人没有杀完，清场后再试试。

走,在大叶草附近的墙上可以找到。

CIPATLIL 的形象：通过中央平台的另一座桥，往前在尸体附近即可找到。

夜间发光矿业：第二场枪战的地方，左边有警告标志的铁门处拍照。

MAYHUIXIOO 的形象：在独木桥上杀死敌人后，过了桥往左边走，这里会有

岔路，并且可以向上攀爬，爬到上面平台即可找到。

拓片 4：沿着绳索下去后，左边有竹林，砍掉后向上爬即可找到。

象形文字：同样是下绳索后，前行一点便可找到拍照点，对着身后多个雕像拍摄即可。

3 一堆老骨头

在一开始消灭几个敌人后，在过桥时会发生桥断掉的情节，玩家需要爬到另一面，跳到对面的墙壁上。攀爬过来后会有用狙击枪的环节，玩家可以再次体会一把体感射击的妙处，敌人全部消灭后继续前进，建议将狙

击枪保留，之后的几场战斗同样需要用到，来到吉普车处后本关结束。

收集要素

XICHILTICAN 的形象：桥断掉的情节，从一面跳到对面墙上后，往右边攀即可找到。

TEMOPIAHITEE 的形象：狙击战开始后先不要跳到对面，从前面平台边缘下去即可找到。

NUEVE GALICIA 雕刻：还是狙击战开始，在走狭窄的道路前，右边有竹林，用刀砍掉后爬上去再砍掉一个即可发现。

六分仪：发生“搭档”剧情后，在与两个敌人交战完，爬到他们所在的平台上即可。

拍照点：来到吉普附近，往右边走，对着油桶有拍照点。

4 为什么失火了

德瑞克被困在木屋里，从箱子处向上攀爬。通过一根木条前进，之后发生失火剧情。砍掉挡路的布后，通

过爬管子一路往上走，从箱子处跳到对面，攀爬到管子处往左边走。之后一路逃脱，赶紧离开着火的屋子。

收集要素

基洛曾在这里：本关一开始往铁门右边走，靠墙附近。

毕业班戒指：爬上箱子后往上面走，走过第一根需要控制平衡通过的木条后往左边跳。在里面

的房间，从梯子下去，在桌子上即可找到。

照片：在拿到上面的戒指后，在这个房间可以拍照。

天空众神之舞：用刀砍掉布之后，进屋往西北方走，在桌子上找到。

量一次，切两次：爬过第一次管子后，从箱子上跳到对面，这样可以来到另一个管子处，顺着管子下去来到右边（本来应该往左边爬），这里平台上可以拿到。

5 不到手绝不离开

一开始的敌人都可以悄悄走到后面按格斗键将他们解决，抬起挡路的木头后前进，在尽头翠丝会停下，过去划屏幕上的图标将她抬到上面，她会为玩家放下一个箱子。继续前进，再次袭击两个敌人后，把崔西推上去会发生车辆将两人分开的剧情。爬上管子，在通过需要掌握平衡的木桥后往右边爬，之后即可攀爬回翠丝身边。

接下来的场景，敌人全部可以从后面偷袭掉，解决掉他们之后，去找翠丝即可完成本关。

收集要素

维多利亚式坠饰：抬起木头的剧情结束后，在前面暗杀一个敌人，走到尽头需要抬起翠丝的地方旁边，有需要用刀砍开的布，进入里面可以找到。

调理毒药：爬上翠丝为德瑞克放下的箱子，上去后一直走，在一个类似屋子的里面。

CHIHOPOTEX 之泪：两人分开行动后，德瑞克通过一个需要掌握平衡的木板，过去后往左边爬下去，在下面可以找到。

KWANUHUATLI 的形象：在与翠丝会和后接下来的战斗场景，最右边的坡道上方即可找到。

如何改种香蕉：同样是这个场景，其中一个小屋下面是可以爬上去的，上去后在油桶附近可以找到。

安息的战败战士：同样是这个场景，进入这个场景入口后，往左边走到有大叶草的地方即可找到。

6 折断你的手指

一开始的几个敌人只要耐心点，一样可以用暗杀的方法将他们解决。将翠丝抬上去后德瑞克需要自己想办法过去。穿过房子下面之后可以找到一根铁管，顺着管子爬，在招牌处会与敌人战斗，本场战斗在最高难度下难度不低，一定要有足够耐心，好在子弹无限，玩家可以慢慢与对方磨。在上面拿到 AK47 后与大量敌人战斗，由于对方不会扔雷，所以战斗比较轻松。两人合力将门打开后本关结束。

收集要素

ATCHHUATLI 的形象：本关一开始，前方屋子的下方即可找到。

生存证明 铜质小盒：在将翠丝推上去后，会出现一个敌人，将敌人消灭后走旁边的屋子下方，这里有一个上面有黄布的平台，爬上去后可以爬到一个屋子里，在桌子上即可拿到。

IMNAHICATOL 的形象：穿过屋子下面后，回头看有个有黄布的平台，从旁边扒着边上去，移动过去取得。

储存化学药品：在拿到上一件宝物的平台旁边，木屋附近有一条小路，顺着小路进去，砍开布后可以找到这个拍照点。

小心倒：在招牌上与敌人战斗后，跳到对面平台上，平台会倒，上去后先不要去翠丝那里，往回走，顺着右边攀爬过去即可找到。

大炮：在用 AK47 与敌人战斗完后，走到上方掩体前即可拍照。

7 达成协议

本关一开始的暗杀战斗，建议不要全部暗杀，用枪打死可以从敌人身上拿到一把强力左轮。之后开门前进，在偷袭掉两个敌人后顺着铁管往上爬，来到电梯处后发现无法开启，爬到旁边的装置上将其拉下去即可启动电梯。

收集要素

绿宝石别针：本关战斗结束后，在左后方的草堆中找到。

表链：刚才拿宝物的草堆房间出去直走，在右边的一个架子上找到。

钞票夹：还是这个房间，顺着中央的一个管子爬上去，在左边的草房间中可以找到。

如何炸毁一个国家：就在上面拿到宝物的房间中拍照。

ITZICALTLI 形象：再去爬刚才的管子，在向左爬的过程中有

一处可以按○落下，之后接着向右边爬即可。

葛洛的领地图：依然是这个房间中，在左上角可以找到。

KOAHUATAUI 的形象：开门之后左边炉灶附近找到。

革命涂鸦：在有一堆蓝色筒子的屋子里拍照

8 在困境中学习

本关刚走没多久，德瑞克便摔了下去，不过在下面却找到了一件收藏品。取得之后顺着旁边的攀爬点上去，在后面会与多个敌人战斗，如果这里被敌人发现，会出现一个很耐打的散弹枪兵，将敌人全部暗杀，散弹兵则不会出现。在等绳子的战斗中有手雷教学，躲在掩体后面连续扔即可。绳子下来后爬上去，发现翠丝被人袭击，这里不用拳脚解决，如果拿了刚才散弹兵的散弹枪，直接将他近距离喷死即可。

收集要素

结婚对戒：本关开始后在桥上往右边看，这里缺口对面有一个绳索，爬到绳索上下去便可找到。

深呼吸：在战斗的场景中不要暗杀全部敌人，等散弹枪敌人出现后将其解决，他出现的屋子里可以找到。

VOLCAN BARU 的形象：同样这个战斗场景中，一开始的地

点回头看会有一块布，用刀砍开后即可找到。

新兵招募海报：顺着入口直走，沿着左边有一辆卡车附近可以拍照。

化学是你的好朋友：从入口直走，左边的垃圾桶内找到。

永恒的形象：等绳子下来后，往左上角走，在房间内找到。

9 全盘托出

本关战斗比较多，可以使用跑轰战术，边盲扫，边用格斗解决对方。在来到卡车处后发生剧情，这时会有散弹兵出现，应当先躲在掩体后面，再逐一将这两个敌人解决。之后一路上楼，在顶处发现无法前行，回去寻找其他道路，来到一个背后装满炸药的卡车房间，顺着链子向上爬，在进入房间后到左上方开门，这样翠丝便可进来了。爬上2楼对着地图拍照。翠丝发现自己的护身符不见了，接近靠墙的闪光处即可触发剧情。这里同样需要解一组密码，与之前一样，只要转两圈回中后，以相反的方向将相应的数字转到最上方即可。

之后在最高难度下，绳索上的战斗难点主要在省子弹上，建议用 MICRO -9。第一场直接从链子上下来躲在掩体后用步枪打即可，后面爬梯子也是一样，爬到敌人出来以后就下去用步枪解决，最后一波敌人火力较猛，需要速战速决。

收集要素

CUOZICALTLI 的形象：本关一开始，回头在桌子上找到。

梳子：下楼战斗后，进入对面小门，里面房间左下角可以找到。

HUIXONTONAI 形象：在卡车处发生剧情后，大门开启，解决掉敌人后进门右边靠墙处。

解放巴拿马广播电台：拿到上一个宝物后上楼，在右边的一个房间内拍照。

搬运炸药：在解决掉一个散弹兵后，来到有炸弹的卡车后面拍照即可。

葛洛的账本：在顺着金色链子爬上去后跳进房间里，房间右手边桌子上。

10 共度难关

一开始就是掩护翠丝的狙击战，最高难度下要熟悉敌人的位置，前三回合敌人都是在左边出现，最后右边优先狙击上面的敌人即可。

之后的情节中面对对方的炮台先不要动，一段时间后发生剧情，趁着炮台冷却时对准左边的炸药狙击即可。

收集要素

OMATIHICTOYA 的形象：狙击战完后上到平台上面，机器后面可以找到。

别在浴缸上洗澡：拿到上面的宝物后，在同样一个平台，楼梯处拍照。

被遗忘的革命：从刚才拍照的地方一直下去后，在左边河流附近拍照即可。

黑暗的形象：同样是刚才跳下来的地方，去右边草丛角落即可找到。

11 谁找到就归谁

本关在最高难度下逃亡难度不低，除了速度要快外建议尽量使用翻滚，沿路第一个敌人建议不要理，直接跑过去。打倒第二个敌人，走过木桥后即可过关。

收集要素

力量之符：逃亡一开始爬上一个平台后，屋子的附近。

XIUMIXIHUATLI 的形象：落下第一个平台后，石头上会有闪光点，较为明显。

美国护照：在出现第一个沿路可以击倒的敌人后，往左边走，在空地上可以找到。

白天与黑夜的形象：杀死沿路第一个敌人后爬上平台，在上方。

12 重要的东西

纯粹的滑水关卡，玩家需通过 PSV 调整平衡即可控制德瑞克的走向，注意最高难度下连续正面多次撞到石头还是会死的。

收集要素

本关滑水中，玩家只要靠左右左左的顺序即可全部拿到。

节令的形象：滑水开始后，靠着左边划即可找到。

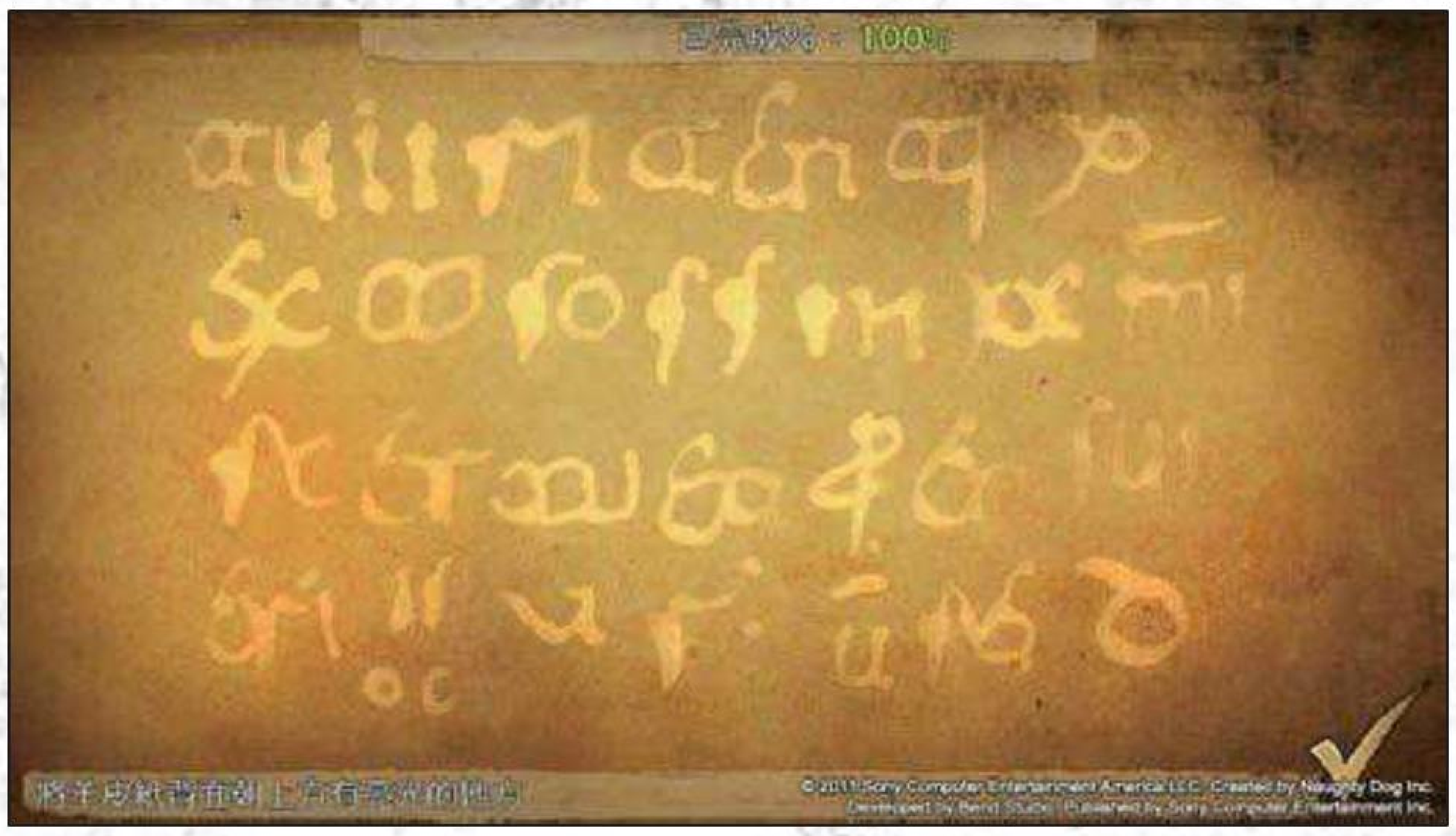
泥巴的形象：落下画面后，右边石头附近

逃命罗盘：之后向左边靠即可在石头边上找到。

TEMOCAZUTI 的形象：继续向左边靠即可拿到。

13 祖父的避难所

玩家在剧情中需要将羊皮纸背面朝着现实有光的地方照，注意面积要全，（此时上课偷玩的少年，觉悟吧）全部照射完成后即可。



收集要素

本关虽只有剧情，不过在看剧情的同时仍有几个宝物需要收集，大多在柜台和桌子上，一共有 9 个，玩家需要细心观察，

14 必死的决心

开始后穿过一个窗户，一路攀爬过去，着地后将翠丝推上去，会有箱子落下。之后跟着翠丝前行，爬上白色的塔，来到最下面即可结束本章。

收集要素

IOA 吉普车：同样是一开始的场景，在铁网附近，有一座可以攀上去的塔，爬上去之后拍照。

萨西单：本关一开始左边有一座窗户，翻过去后有攀爬点，爬上去后经过前后翻越后可以来到最高点处，在另一面顶上左边找到。

COYAHUATLI 的形象：推崔西上去放下箱子后，下了楼梯后一直走，左转有竹林，砍掉后里面有攀爬点，爬上去后在另一面可以找到。

15 奇美拉迎战恶魔

进入后与翠丝合力撞开石头，往左边走，来到上面会发生门无法打开的剧情。此时德瑞克单独行动，直接跳到对面的柱子上，接着一路攀爬过去便可为翠丝打开门。沿着边缘来到门口，与翠丝一起扒在石像上门便会开启，进入里面的战斗躲在掩体后面不能保证完全安全，建议在敌人未找到掩体前将其中几个狙死，不然等他们都找到掩体后玩家很难探头，建议优先狙死左边的敌人，其次是右边中间那层在往掩体方向移动的，接着便是左上方顶上的敌人。后面阶段基本看枪法了，子弹省着用，从绳子上下来的敌人就用手枪解决省子弹。

之后进入解谜环节，这里玩家要找到四座雕像，在左侧的迷宫中靠左位置找到第一个雕像，第二个石像也在迷宫中，从入口走中间的道路，之后岔路继续向前走，转角处往右后方前进，跳到攀爬处一路攀爬找到第二个。接着翻过翠丝右边的矮墙，上去后在里面靠右走，那里有可以攀爬的点，爬上去后先在左边找到一个，再去右边通过攀爬找到最后一个。最后需要解一个简单的谜题，只需要对照笔记本，将相应的头像对准相应的图案即可。下去将墙撞开本关通过。

收集要素

阿莱亚斯的雕像:关卡一开始往左后方走，在那有拍照点，

普瑞兹的筛取箱:撞开石头后往右边走，左侧有一个可以下去的洞，下去后往前走拍照即可。

普瑞兹的工具:来到上面发生无法开门的剧情过后，往旁边的一间屋子走，在跳到对面的平台后一直往上爬，来到上面的平台拍照即可。

HUEZICALTLI的形象:同样是这个场景，先不要跳到过去，在旁边可以找到一条可以跻身进去的缝隙，进去后找到。

新月的形象:同样是这个场景，缝隙附近有可以攀爬的墙，

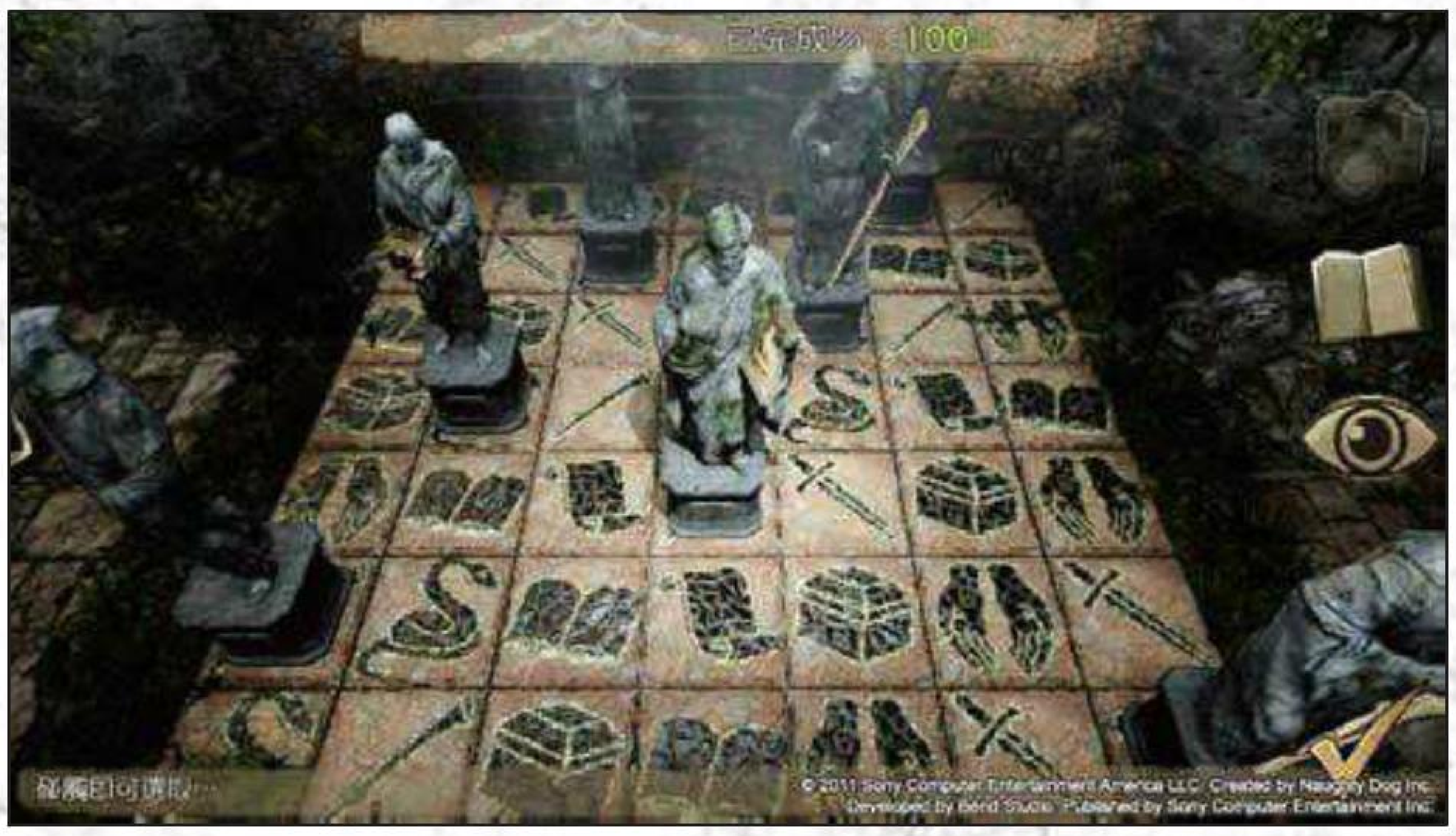
一路向左边爬即可找到。

奇特故遗物:在给翠丝开门前，门的左后方墙上有可以攀爬的点，爬上去之后找到。

七奇美拉:前往翠丝左边的迷宫中，进门后一直往中间的方向走，跳过一堵墙后尽头左边有攀爬点，爬上去即可找到。

16 七神父的密室

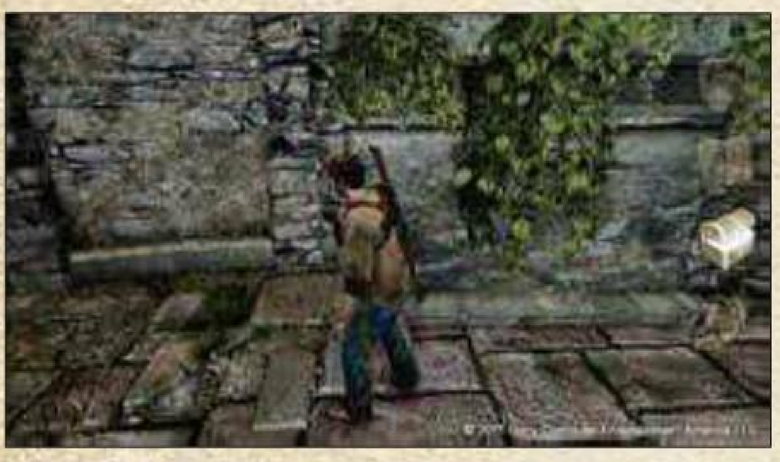
这里的石像谜题看似复杂，其实玩家只要保证每个石像周围有两个相对应的图案便可，比如手上拿着蛇的雕像就放在左边下边都有蛇的格子上即可，注意所在的那一行和一列不能有其他石像，放对后会有提示，整体没什么难度。解开谜题后进入新开启的门中发生剧情，下去进入楼梯下面的房间发现翠丝的爷爷。剧情过后德瑞克去对面房间墓里找到史蒂芬之剑。这里需要玩家将前后三个地方擦干净，之后发生剧情，战斗中敌人有重型机枪，躲在一开始的掩体后面可以阴死大部分敌人，下一批敌人从绳子上下来前可以优先全部消灭掉。之后回去找但丁，两人撞开墓室左边的墙离开。



收集要素

一开始有六件宝藏，在进入大厅剧情中可以全部通过点击拿到。

HUACATANI 的形象：一开始向右转，上楼梯后对面墙上靠左一点的位置。



HECHITOCOTZI 的形象：翠丝爷爷所在房间，左边天使石像

旁边。

萨席丹 奥利亚的雕像：同样这个房间，中间左边的土堆那里拍照。

17 给我枪

前面的几个敌人全部可以暗杀解决掉，到达下一个场景后需要德瑞克边向对面移动边解决敌人。这里难度不高，反而是之后掩护但丁的地方，玩家需要利用机枪台扫射，但丁很容易死。机枪台的特性是准星容易向上飘，建议玩家每次瞄准敌人时都尽量偏下方，这样可以第一时间解决敌人，以免脆弱的但丁死掉。之后一路向下前进，路上的战斗难度不高，在机枪台敌人那里等机枪停止扫射后往左上方爬，利用扫射空隙来到机枪旁边将其消灭即可。

收集要素

月亮的形象：一开始的潜入暗杀环节，在最上方推下一个敌人后，右边的平台可以跳过去，跳下后取得。

MALZINTOLA的形象：还是这个场景，潜入环节最后一个敌人那里，右上方可以找到。

普瑞兹的足迹 银色小盒：掩护完但丁后一路下楼，在最下层战斗的地方往右边走，在台阶上边可以找到。

AMNALATUA的形象：解决掉机枪台的敌人后在机枪台左边墙上可以找到。

18 为我牺牲

从洞旁边的绳索下去解决几个敌人，之后便开始逃亡环节。这里注意只要速度够快便可，没什么难度。最后在向上爬的时候必须使用手枪干掉途中干扰的敌人，熟悉出现位置后便可通过。

收集要素

ATLAHUATLI 的形象：本关一开始在身后的石头堆中可以找到。

MIXUATCHI 的形象：大爆炸逃亡结束后，在一开始场景阶梯尽头找到。

19 证明你的价值

本关一开始的左边那把左轮建议拿着，可以一枪一个。爬木板的过程中敌人会发射火箭，过之前回左边躲一下，利用左轮的高威力一路攀爬即可来到着火的卡车处结束本章。

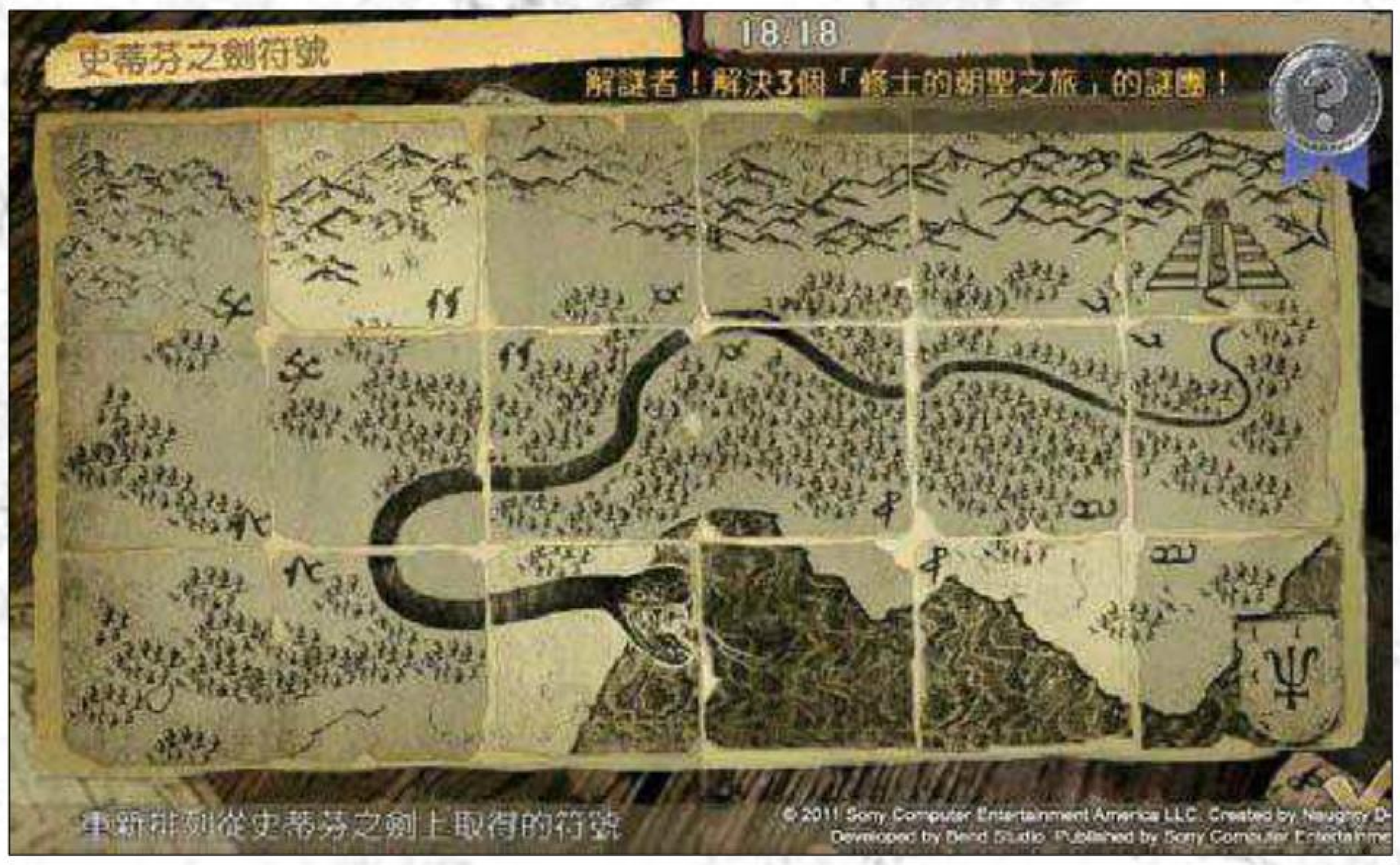
收集要素

ITZOPOCHTZI 的形象：攀爬中干掉一个持重型机枪的敌人后，在他身后房间的下方可以找到。

IBEORGUN 的形象：看到着火的车后往左边走，这里有个平台可以从箱子上上去，来到上面即可找到。

20 赌上老命

在一开始的拼图游中，戏玩家可以以中间的蛇为线索，对照形状拼好即可，难度并不高。



收集要素

本关的宝物全部在剧情中，玩家只要细心观察，在宝物出现时点击屏幕即可全部拿齐。

21 身陷困境

一开始从上向下划屏幕便可向前移动，玩家只管往前走即可，不需要操控方向。在瀑布尽头后需要快速由下向上划，不然直接GAME OVER。划船过程中还有战斗场面，苏利文手里的榴弹手枪十分厉害，即便敌人再多，利用大范围杀伤力也能轻松通过。上岸后跟着苏利一路攀爬，之后在剧情中结束本关。

收集要素

征服者：一开始从下往上划屏幕让船倒着走即可找到。

马克思与通往众神的门户的木刻画：前行不久的一座断桥下方。

ATLAHUATLI：继续前进一点，在一个右边的柱子上找到。

翡翠雕刻：剧情过后，在一个右转的过程中，右边可以看到。

失落的闻名 基维拉沟渠：一下船转身拍照即可。

AYHANITICO 纹章：同样是下船后一开始，前方有竹子，砍掉后拿取宝箱即可。

ITZICALTLI：在经过第 2 次大跳跃后扒在边缘上先不要上去，下降到最下面的边缘，之后往左边爬即可找到。

TOCHEMOTLI：过了木桥后靠左的位置是可以爬下去的，在下面找到。

22 枪林弹雨

一开始的大部分敌人可以暗杀掉，省不少麻烦。躲避机枪处的战斗需要等苏利吸引火力后再开始往对面爬，行动前先观察好路线。后面使用机枪掩护苏利文的战斗难度不低，窍门是要看好苏利文所在的位置，先杀对苏利有威胁的敌人，比如他扒在边缘时，要优先消灭他身后的敌人，这样才能确保他不死。之后跟着苏利一路前行即可，爬到会坍塌的断桥上后往左边爬即可。

收集要素

萨席丹墓碑石：关卡一开始顺着右边走，一个很明显的石头。

HUACATANI：继续靠右走，上台阶后找到。

OMATIHICTOYA 的纹章：上一个拿宝物的平台，从这里可以跳到对面，在上面的墙上可以找到一个。

TEOCHICATOL 纹章：机枪掩护苏利文的战斗中，将敌人解决后面对机枪往右边走，上一个平台后即可找到。

MAHUAQUIOTEX 纹章：协力爬上去后前行一段，有亮光的地方断桥上方可以找到绳子，上去走到尽头取得。

CHIHOPOTEX：继续前进，经过一次向下的跳跃后，靠右边走，亮光的墙附近可以找到。

西班牙马衔扣：拿到上一个宝物的地方往前走没多久，不要跟着苏利文走，走左边，下去穿过桥洞，砍掉竹子后找到。

TEMOCAZUTI：继续前进，爬完几个边缘后从图示处下去可以找到一个藤条，顺着下去拿到宝物。

23 快躲好

关卡一开始的阵地战难度不高，之后上去用狙击枪打死对面用炮台的敌人，后面再次利用炮台掩护苏利文，这里比起上一场要简单不少。掩护完后左边会有两个敌人出现，小心。继续前进需要帮苏利文找到桥，这里的敌人全部可以用偷袭的方法解决。将绳子砍断后继续前进与苏利文会和，攀爬过程中会遇到敌人狙击，建议跳到掩体后面先将他们干掉再继续前进即可。

收集要素

MAHUAQUIOTEX: 战斗开始后走左边路线，有一个可以爬上去的平台，爬上去后取得。

NALTANAUHICO 纹章：同样战斗场景，右边可以下去，爬下去后找到。

修士的朝圣之旅 星盘：爬上狙击炮台敌人的平台，先不要爬绳子，对面有可以爬上去的柱子，上去后找到。

MAHTLIOZTLI 纹章：炮台掩护苏利文后在旁边的角落即可找到。

NAMOTOHUATLI 纹章：同样用炮台掩护苏利文后，解决几个敌人，爬上绳子，上去后走右边即可找到。

CHIHOPOTEX 纹章：拿到上一个宝物后直接跳到绳子上荡过去就能找到，非常明显。

NATUCOHUATLI: 帮苏利文找桥的潜入战斗环节，走过中间的桥，左边下去，往有蛇头雕像的地方走，继续下去便可找到。

TECATOHUATLI: 战斗结束后爬上藤条后往前走，会看到一个巨大石像，石像的左边可以爬上去，上去即可找到。

征服者的靴刺：拿到上面那个宝物后，从平台跳到对面即可找到。

CUOZICAITLI 纹章：经过一段攀爬即将与苏利文合流前在花丛中找到。

NATUCOHUATLI 的道路：合流后马上右转，下去后便可进行拍照。

ECHICTLAMOYA 纹章：爬上去之后沿着左边走，砍掉竹子后找到

神殿前哨：即将到达双蛇雕像前沿着左边走拍照。

24 战争的开端

同样的在前面敌人都可以偷袭掉，虽然数量多，但找好掩护后都很容易。战斗场景很广，建议优先解决红外线狙击的敌人。敌人全灭后苏利文协力向上前进即可。

收集要素

HUACAYANI 纹章：战斗结束后，面对苏利文一直往左边走，里面有一个竹林，砍掉后即可找到。

OMATIHICTOYA 金字塔：苏利文的正对面，有一个较为明显的柱子，在柱子旁拍照即可。

侍祭的墓碑：上面的地方拍照后往左后放走即可找到。

HECHITOCITZI 纹章：从柱子处往右后方走即可。

马勒铃：从柱子处下台阶,靠着左边走找到。

XOLOCHIMONAL 纹章：面对苏利文走右前方，在一个小瀑布里面找到。

MACHONTONAL 纹章：同样是面对苏利文走右边，在右边角落的位置往后。

XOLOCHIMONAL 纹章：从瀑布左边的攀爬点上去，走右边找到。

HUIXONTONAL1/4: 拿到上个宝物后往对面走即可找到。

HUIXONTONAL2/4: 场景中三个柱子中间那个可以爬上去，上去后取得。

HUIXONTONAL3/4: 右边的柱子上即可拿到 .

守卫的纹章：与苏利文协力上去后，再爬一层，往左边走砍断竹子后即可。

HUIXONTONAL4/4: 跳柱子前爬到平台底下取得。

AYHANITICO: 跳过柱子以后绳子在右边找到。

25 忘了说的事

本关里只要和苏利文一路向上走就可以了，在上面的敌人都可以用偷袭的办法来解决，到达塔后就会发生剧情，接着开始下塔。在下绳索的过程中敌人出现后建议用左轮解决，最后一层敌人很多，如果瞄准苦手的话可以等敌人一出现就爬上去，扒在上方射击，危机时刻就再爬上去猥琐。

收集要素

马克思的罗盘：爬到一开始有敌人的平台上后,从左下方下去后找到。

MACHONTONAL: 这也是四个碎片,全部都在柱子上。

歌曲的纹章：和苏利文上去后,走到中间凹处,比较明显。

OMATIHICTOYA: 来到顶上后在祭坛中找到。

HECHITOCITZI: 直升机左边的柱子上取得。

AMNALATUA 1/4 2/4: 同样上台阶的地方有两个蛇头，左右各能找到一个。

TECATOHUATLI 纹章： 进入遗迹后下了台阶沿着右边走，上一个平台后取得。

AMNALATUA 3/4 4/4: 拿到上一个宝物后往前走一点，有一个被灯照的柱子，它的左边有两个小柱子，在上面找到。

26 远在天边

一开始的战斗由于有榴弹枪，所以缩在初始的地方战斗没什么难度，子弹没了可以下去打。一路前进会发生苏利文受伤的剧情，此时玩家要确保他不死，战斗中同样地上有榴弹可以用，尽早杀完敌人，不然苏利会和发疯一样往前冲送死。到达直升机前的遗迹门口便是德瑞克的单兵作战，难度不高，依然是多使用榴弹即可。

收集要素

NAMOTOHUATLI 1/4: 从起点往右边走,在一个大石头中找到。

NAMOTOHUATLI 2/4: 同样是从起点往右，这次走到尽头，墙上可以找到。

棍棒式钉子： 从探照灯平台上去,之后跳到对面高台上即可找到。

ITZLIHAUTZIN 纹章： 去救苏利的时候，攀爬时走上面往右的路线，过去后即可找到。

马克斯修士的戒指： 还是救苏利文的环节，下降到最下面即可在角落找到，比较明显。

NAMOTOHUATLI 3/4 4/4: 苏利文受伤后的首场战斗结束，右边有两个蛇头柱子，在柱子的左右各有一个。

YATILICOYAPOCA 纹章： 剧情结束后往回走，可以看到一个竹林，砍掉后取得。

ITZICALTLI 纹章： 直升机后面的石堆里。

27 地狱之门

前面和序章几乎一样,只是加了些触摸操作的内容,悬吊在掩体后与敌人对射的地方有一定难度,敌人火力很猛,需要有耐心,用探头瞬间射击的方法将他们解决。之后前进便会发生序章被火箭筒轰下之后的战斗,这里的掩体后面有手雷和狙击枪可以拿,一直扔手雷即可,没什么难度。摆荡到对面后又会发生战斗,这边同样有无限手雷。

收集要素

NATUCOHUATLI 纹章： 一开始左边瀑布处找到。

TEOCHICATOL 神殿： 同样一开始的场景，瀑布对面靠右的位置拍照。

COYHONTONAL1/4: 拍完照后直接上台阶，在石柱后面就可取得。

IMTAYSOYUNNA 纹章： 连续横着爬过几个小柱子后，来到平台上不要向对面跳，在平台上即可找到。

ATLAHUATLI 的纹章：爬上去后的战斗场景，从上去的地方沿着直线走，在石堆里找到。

TEOCHICATOL: 拿到上一个宝物后往右边走，下去后在墙上找到。

COYHONTONAL2/4: 过桥后右转，上平台后在其中一侧的柱子后面找到。

COYHONTONAL3/4: 过桥后向左转，

在向上爬前旁边可以找到。

MITZICAN 之门：狙击对面敌人后，跳到绳子上往对面荡，过去后右边可以拍照。

COYHONTONAL4/4: 同一平台里，在右边的一个柱子后面找到。

AMNALATUA 的纹章：爬绳子上去后先别进入蛇嘴里，在左边有竹子可以砍掉。

28 动弹不得

本关一开始就用枪干掉对面平台上的几个敌人，否则攀爬的过程中他们会干扰。在攀爬途中会遇到敌人狙击枪的红外瞄准，这里只要快速通过后上去将他们狙死即可。沿路的敌人推荐都使用狙击枪，优先狙死敌人的狙击手。一路攀爬至桥上时，途中会有几个类似 QTE 划屏幕的地方，最后趴在桥上割断绳子即可落下。继续往桥对面移动，战斗结束后向下移动。割断第二座桥后的几场阵地战建议换用步枪来打，面对重机枪敌人可缩在掩体后面扔手雷，等他一过来就盲射。

收集要素

西班牙戟:到达一开始的战斗场景后往身后的洞里走，右边可以找到。

XIUMIXIHUATLI:跳到对面扒在边上后往左边爬，下去后即可找到。

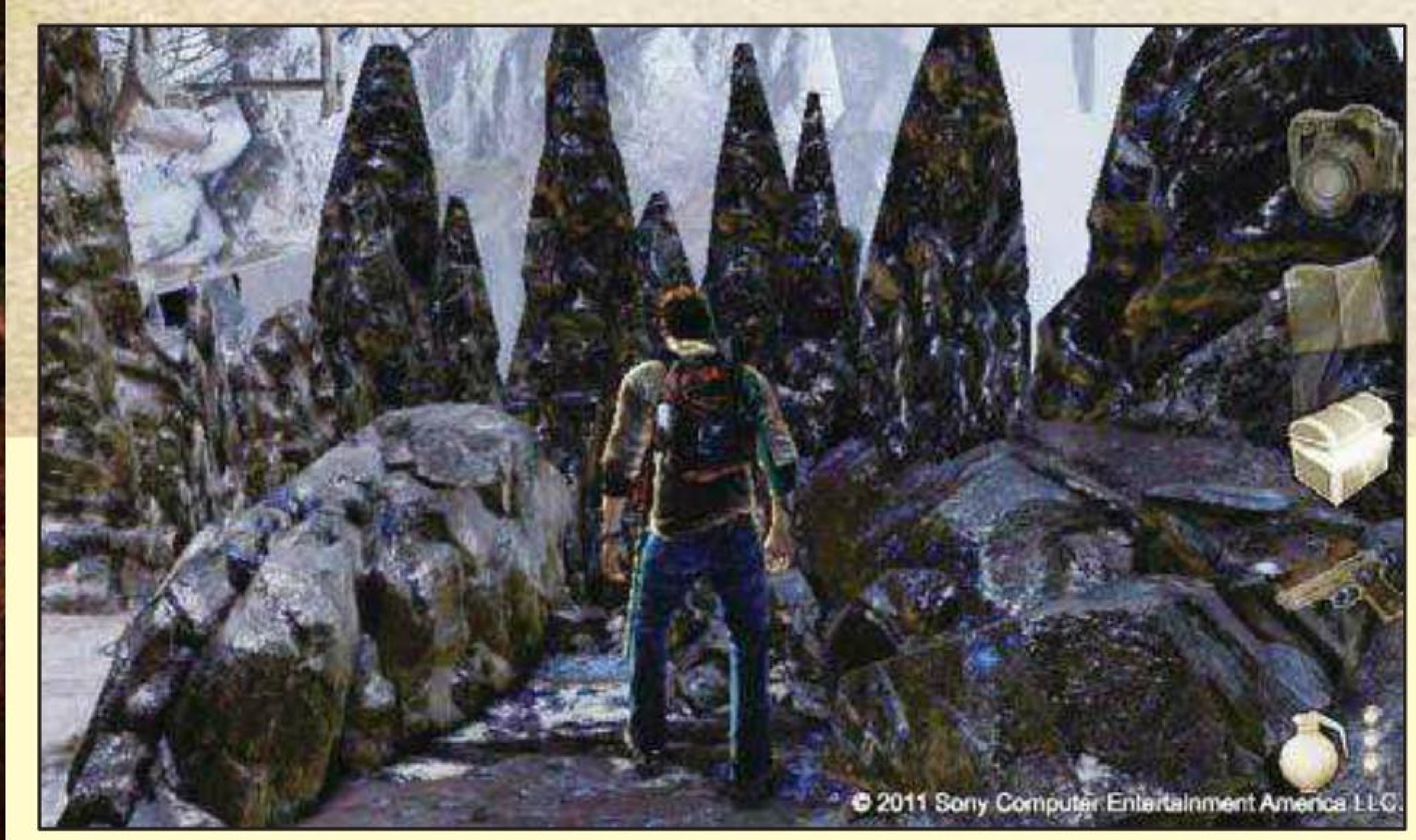
TEOHIXTAMO雕像:爬过被狙击枪瞄准的地方后，在下一个平台干掉对面几个敌人后，旁边可以看到一块布，砍掉后取得（必须杀光敌人）。

HAXOLITECATAL 雕像：在利用绳子摆荡到对面之前，转身可以看到墙上有可以爬的边缘，上去跳到对面砍开布来到上面取得。

ZATOCATLI巨石:将第一座桥放下后，蛇嘴雕像对面靠左位置拍照。

APACITAPANOL雕像:砍断第二座桥时爬上之前栓桥的绳子，上去即可找到。

ITZOPOCHTZI雕像:过了第二座桥后，沿着左边走即可找到。



Vita动态
Vita企划
Vita动作
Vita攻略

29 众神之门

本关一开始有一场VS重机枪男的战斗，这里建议等敌人一出来后就往后缩，那里有手雷供应，躲在那里扔给重机枪敌人几个手雷即可收拾他。之后会有与两个散弹枪兵以及几个杂兵的战斗，建议躲在左边的掩体后面，等散弹枪敌人逼近就用偷袭的方法直接把他放倒。战斗结束后往前走对面会有人发射火箭筒，不要太快移动，隔着掩体将其解决。下阶梯后的战斗直接跑到箱子掩体后面，这里有足够多的手雷可以用。后面还需要用狙击枪快速狙死对面的三个敌人，否则翠丝会被杀害，与翠丝会和后需要解开一个谜题，只需将上方图案对照原图三个部位拼好即可。

30 鬼魅湖泊

一开始跟着翠丝前进，有几个地方需要大胆跳过去。来到湖泊后开始划船，这里操作和苏利文部分是一样的。到达后会有一个拼图谜题，解法很简单，玩家只要先把边缘部分拼对就好办了，完成拼图后本关结束。

收集要素

TICONAHITZICHI 雕像：一开始的悬崖前先别侧身过去，右边的高台是可以上去的。

圣铃：经过几场战斗，在两个柱子的地方下台阶后，左边找到。

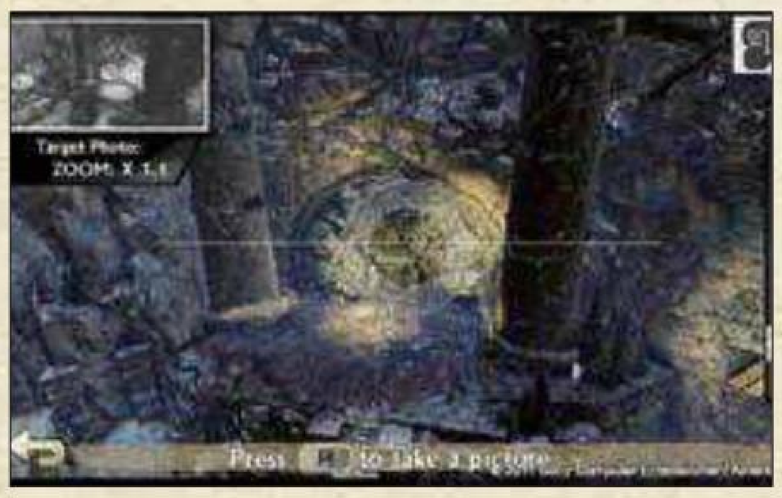
QUIXTENOLIN 雕像：干掉两个散弹枪敌人和多个杂兵的地方，特征是这里有两个柱子，沿着右边走在角落里找到。

OYAPIXICAL 雕像：继续往前走，前面会有人面雕像，进入雕像嘴内尽头找到。

恐惧之路：同样雕像口内地点，在嘴口处拍照。

XITZMITALICAYO 雕像：下了阶梯后靠右边走，有可以上去的路。

门神：用狙击枪掩护玩翠丝后，走过右边的木板，爬上左上方的柱子照相。



阿尔巴雷罗碎片：落下断掉的阶梯后往左边走，进入小路后砍掉布取得。

收集要素

YATLAHUAUNICO 雕像：一开始的攀爬落地后，旁边的平台可以上去，在里面找到。

ITIXLI 雕像：尸体剧情后旁边的土堆中即可找到。

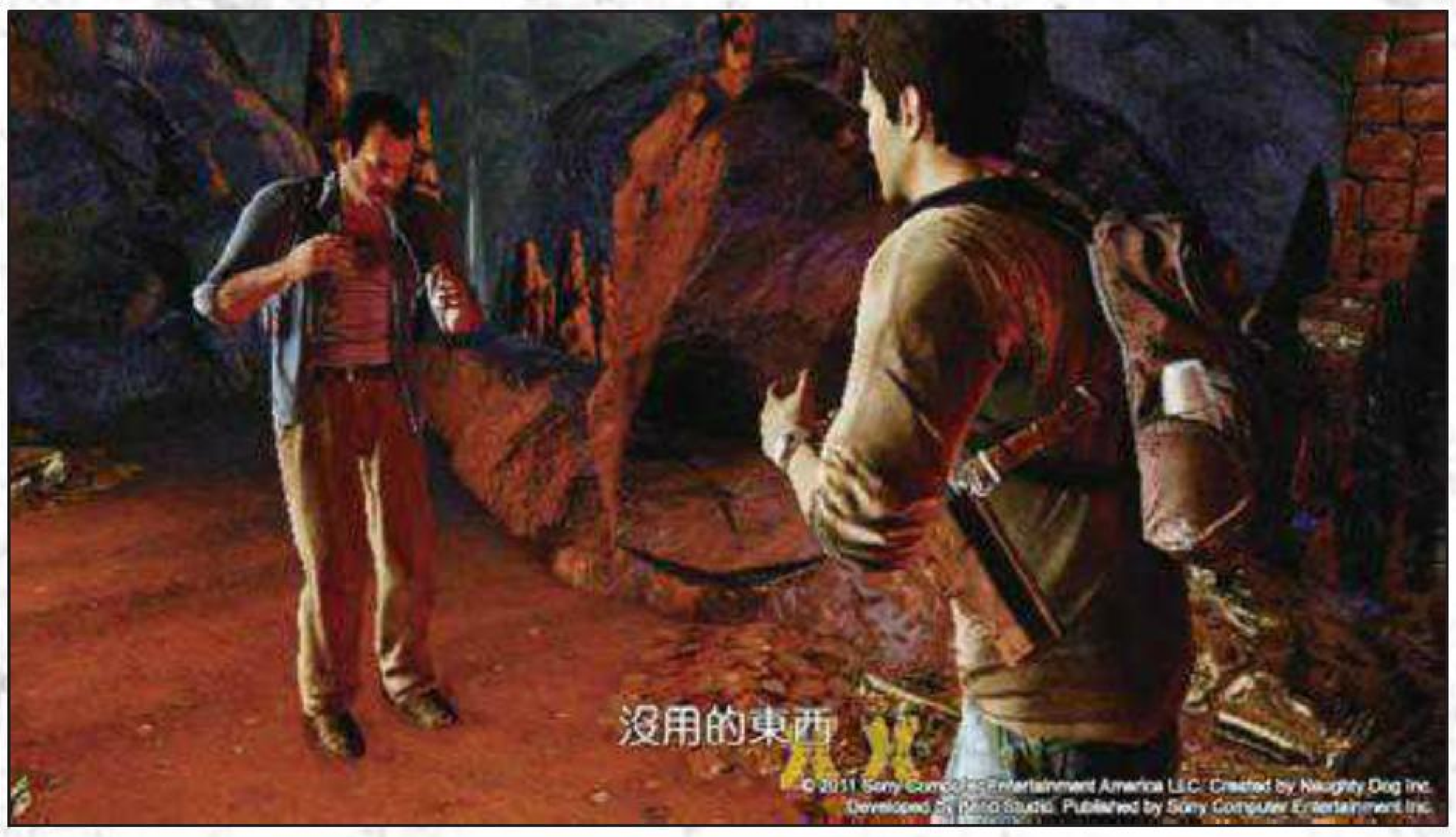
鬼魅湖泊：拿到上一个宝物往前走，在下阶梯前右边的柱子附近拍照。

ATCHIHUATLI、萨席丹纹章、HUEZICALTLI：划船过程会有三个宝物拿，位置都非常明显，稍微留意就能拿全。

TEHTZICATLI 雕像：下船后，往拼图下方偏右一点的位置找到。

31 血祭

一路跟着翠丝来到王座处发生剧情，这里会发生一场与但丁的BOSS战，其实只是用触摸完成的QTE，不过最高难度下只有一次机会，加上有时候触摸识别不是很到位，很容易失误，这里建议玩家向提示方向连续划动，多划几遍就能确保不失误。之后与翠丝离开这里本关结束。



收集要素

POYOCLIXICAYA 雕像：一开始上了楼梯后往右边走，在台子上找到。

EXHUALTICANO 雕像：往前没多久，出了这个场景后往右边走找到。

MAYHUIXICO 1/4、2/4: 前进发生剧情后回头两个柱子上各有一个。

MAYHUIXICO 3/4、4/4: 上楼梯后又有两个类似的柱子上可以找到。

黄金玉座：来到王座的剧情结束后即可原地拍照。

COMECATLOTEC 雕像：拍照后往右边走（不要上楼梯），在金堆中找到。

CUOZICALTLI*4: 这个拼图的四个部分在王座四周的四个柱子上，爬上去即可找到，注意这里由于接近王座后会进入剧情，所以尽量绕开。

32 无法回头

本关中战斗比较多，不过由于途中可以拿到榴弹手枪，所以难度并不高。在取得榴弹手枪后先拿着别用，对岸的狙击手用狙击枪便能应付，连续爬几个绳索来到上面后，在多个柱子的地方与敌人战斗，这里使用榴弹枪可以事半功倍。接着向上还能拿到火箭筒，敌人中由于有重型机枪，建议早点发射火箭筒，不然难探头。从绳子上跳过去后会出现多个散弹兵+重型机关枪敌人，此时把手里的榴弹、火箭筒全用在他们身上吧。抓绳子下去的过程还会有多个敌人出现，用手枪榴弹解决即可。下去后马上换狙击将对面几个敌人狙死，之后靠在右边掩体后面狙死上方敌人即可保证翠丝不死。

KWAMETOCHITLI: 过了平衡木板在拿到手枪榴弹的场景，过木板前从平台上跳到右边对岸取得。

貘：拿到上个宝物后再爬绳子，在多个柱子的场景与多个敌人战斗，之后在其中一侧房间内找到。

MIXHUATCHI 雕像：吊在绳子上用榴弹干掉敌人后进入前面房间内沿着右边走，箱子内找到。

收集要素

猴子：一开始的爬绳子部分，中间有一处平台可以跳过去，过去后进入里面找到。

CIPACTLI: 在消灭一开始的重机枪敌人后，来到其所在的房间内可以找到。

巨蟒：从第二条绳子来到对面后，沿着左边走即可找到。

33 不正当手段

炸弹逃亡环节速度快即可，没什么难度。过去后先找掩护，消灭对面敌人后再过去，这里没有时间限制。逃亡途中有柱子倒下的场景需要小心，走太快会被砸死。之后面对重机枪敌人那里用狙击打即可，先干掉重机敌人，然后走过去引出后面的敌人马上回头猥琐起来，小心这里侧面也会出现敌人。继续前进连续爬过几根柱子后等翠丝过来，对面会出现敌人，打爆油桶即可。两人协力上到平台后继续前进即可过关。

收集要素

长尾鸟：炸弹环节完后先不要爬绳子，往绳子左边走，顺着河来到上面找到。

狗：在大跳到对岸前对岸会有敌人出现，先不要跳过去，左边角落可以找到宝物。

豹猫：到了利用倒塌柱子通过的地方，先别过去，旁边的墙可以爬上去，上去后往对面平台跳即可在平台上找到。

犰狳：过了连续倒塌柱子的场景后，平台其中的一面有可以下去的地方，下去后在箱子堆中找到。

34 革命的终焉

最终BOSS将军战前半部分只需快速移动，爬到将军所在处即可开始最终决战。其实最后一战和之前但丁战差不多，同样是划屏幕的QTE，注意事项也和之前一样，将其击败后接近翠丝即可通关。

© 2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Created by Naughty Dog Inc. Developed by Bend Studio. Published by Sony Computer Entertainment Inc.

收集要素

丑陋小孩：本关开始将军导弹瞄准时，过桥前，桥的对面小路可以找到。

美洲豹：与将军的战斗结束后，被石头压住翠丝右边的小路尽头（不要接近翠丝）。

难点奖杯获得指南

游戏的全部奖杯都为中文并且说的也较为详细了，基本只要将游戏通关两边，一遍困难，一遍超难，在其中一个难度下将宝藏拿全，攻关过程尽量使用不同的武器以达成相关杀人数。两遍游戏中基本能将其他简单收集奖杯拿个七七八八。之后就是选最简单难度到特定关卡去刷了，具体如下。注意：奖赏可以从特定关卡敌人身上随机刷出来，刷完一遍直接选“从检查点开始”数据可以保留，不过武器杀人数如果不选择自杀而是“从检查点再开”的话则不会累计。武器相关杀敌奖杯可以通过看奖杯图表来确认武器种类。

白金难度	5/10
白金所需时间	20 小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
56	47	5	2	1

白金（白金）
取得条件：收集其他全部55个奖杯

古遗物发现者（铜杯）
取得条件：找到奇特古遗物
奖杯说明：注在15关绕道给翠丝开门的环节，开门前，门的左后方墙上有可以攀爬的点，爬上去之后找到“奇特故遗物”并且解掉奖杯。

生存者（铜杯）
取得条件：未死亡下连续击倒75名敌人
奖杯说明：连续不死杀75个人，玩家只要找个任意地点杀一定数量敌人，之后选择从检查点再开接着刷，中间保证德瑞克不死即可。

100记头部射击（铜杯）
取得条件：头部射击100名敌人

250记头部射击（银杯）
取得条件：头部射击250名敌人
奖杯说明：没什么特别的难点，一般不用刻意刷即可拿到。平时多用狙击枪等武器打头即可，后面几关有狙击枪的地方可以反复刷。

狂奔枪手（铜杯）
取得条件：盲射击倒20名敌人（不按L瞄准）
奖杯说明：最低难度下一路盲射杀敌即可。

悬吊杀手（铜杯）
取得条件：悬吊时使用枪瞄准击倒20名敌人

杀害50人：92FS-9MM（铜杯）
取得条件：使用92FS-9MM击倒50名敌人

杀害50人：Micro-9MM（铜杯）
取得条件：使用Micro-9MM击倒50名敌人

杀害30人：Wes-44（铜杯）
取得条件：使用Wes-44击倒30名敌人

杀害30人：Desert-5（铜杯）
取得条件：使用Desert-5击倒30名敌人

杀害70人：FAL（铜杯）
取得条件：使用FAL击倒70名敌人

杀害70人：M4（铜杯）
取得条件：使用M4击倒70名敌人

杀害30人：MOSS-12（铜杯）
取得条件：使用MOSS-12击倒30名敌人

杀害70人：SAS-12（铜杯）
取得条件：使用SAS-12击倒70名敌人
奖杯说明：推荐打第26关，消灭散弹枪的敌人就能拿到SAS-12，之后刷到最后一个敌人后跳崖自杀即可。

杀害50人：M79 铜杯

取得条件：使用M79击倒50名敌人

奖杯说明：推荐打第 26 关，这里一开始就有 M79，在用完后跳崖自杀即可。

杀害 50 人 :GP32-BND 铜杯

取得条件：使用GP32-BND击倒50名敌人

杀害50人：Dragon Sniper 铜杯

取得条件：使用Dragon Sniper击倒50名敌人

杀害30人：RPG-7 铜杯

取得条件：使用 RPG-7 击倒 30 名敌人

奖杯说明：选择 32 章，在有火箭筒的地方向对面发射，杀敌后跳崖自杀即可。

杀害200人：GAU-19 铜杯

取得条件：使用GAU-19击倒200名敌人

奖杯说明：用重机枪击杀 200 人推荐去第 16 关反复的刷，战斗场景干掉一个重机枪敌人，用它杀敌，一场能刷 7 个人，记得留一个散弹枪兵来自杀。玩家可以顺便刷满奖杯“奖赏 加的斯”

杀害30人：MK-NDI 铜杯

取得条件 使用 MK-NDI 击倒 30 名敌人

奖杯说明 :去第 8 章手雷教学的地方，这里有无限手雷，刷完后自杀即可。

强悍打者 银杯

取得条件：徒手击倒50名敌人

忍者大师 银杯

取得条件：以隐秘攻击来击倒 50 名敌人

奖杯说明：在敌人未发现你的情况下杯面偷袭 50 个即可。

铁拳大师 铜杯

取得条件：使用枪击削减20名敌人的体力后，再一拳打倒他们

奖杯说明 不用一次性完成，玩家只需用盲射后按近身攻击键，击倒 20 个敌人即可。

铁拳专家 银杯

取得条件：使用枪击连续削减 10 名敌人的体力后，再一拳打倒他们

奖杯说明：使用枪击中敌人后便可按下格斗键直接将其打倒，连续打倒 10 个敌人的过程中不允许玩家死亡，不允许用其他方法打倒敌人。推荐打第 9 关，本关一开始就有 6 个敌人，之后开门后还有 5 个人，足够拿到这个奖杯。

完成历险！-容易 铜杯

取得条件：以容易模式完成游戏

完成历险！-普通 银杯

取得条件：以普通模式完成游戏

完成历险！-困难 金杯

取得条件：以困难模式完成游戏

完成历险！-超困难 金杯

取得条件：以超困难模式完成游戏

库拿人的秘密 铜杯

取得条件：收集所有库拿人的秘密相关宝藏

奥德萨采矿公司 铜杯

取得条件：收集所有奥德萨采矿公司相关宝藏

征服者 铜杯

取得条件：收集所有征服者相关宝藏

生存证明 铜杯

取得条件：收集所有生存证明相关宝藏

毒粉 铜杯

取得条件：收集所有毒粉相关宝藏

革命 铜杯

取得条件：收集所有革命相关宝藏

普瑞兹的足迹 铜杯

取得条件：收集所有普瑞兹的足迹相关宝藏

萨席丹 铜杯

取得条件：收集所有萨席丹相关宝藏

修士的朝圣之旅 铜杯

取得条件：收集所有修士的朝圣之旅相关宝藏

失落的文明 铜杯

取得条件：收集所有失落的闻名相关宝藏

天堂之圈 铜杯

取得条件：收集所有天堂之圈相关宝藏

大地之环 铜杯

取得条件：收集所有大地之环相关宝藏

宝藏：土耳其石浮雕 铜杯

取得条件：收集所有土耳其石浮雕相关宝藏

宝藏：翡翠雕刻 铜杯

取得条件：收集所有翡翠雕刻相关宝藏

宝藏：动物雕像 铜杯

取得条件：收集所有动物雕像相关宝藏

宝藏：副神 铜杯

取得条件：收集所有副神相关宝藏

奖赏：阿尔克那 铜杯

取得条件：收集所有的与阿尔克那相关的奖赏

奖杯说明：推荐第 3 关和第 2 关，第 3 关一开始有三个敌人可以反复刷。第 2 关的挖掘现场敌人很多，效率相对要高不少。

奖赏：白银物件 铜杯

取得条件：收集所有白银物件相关奖赏

奖杯说明：第 8 关有一个无限手雷的地方，这里敌人很多，反复刷即可全部拿到。

奖赏：西班牙金币 铜杯

取得条件：收集所有西班牙金币相关奖赏

奖杯说明：22 关使用固定炮台的地方，敌人足够多，杀完选从检查点开始接着刷。

奖赏：加的斯 铜杯

取得条件：收集所有加的斯相关奖赏

奖杯说明：这个推荐第 16 关，与“杀害 200 人：GAU-19”一起拿到，效率很高。17关的固定炮台也可以一试。

奖赏：宝石 铜杯

取得条件：收集所有宝石相关奖赏

奖杯说明：在 28 关桥上用狙击枪杀敌刷即可。

解谜大师 铜杯

取得条件：完成所有谜题

取得炭拓印 铜杯

取得条件：完成所有炭拓印

狗仔队 铜杯

取得条件：完成所有相片

触碰背面 铜杯

取得条件：使用背触攀爬绳索或铁链

收藏家 铜杯

取得条件：收集第一个宝藏或谜团物件藏或谜团物件

隐藏奖杯 逗鹦鹉 铜杯

取得条件：让鹦鹉说出八句不同的话

奖杯说明：20 关剧情中一共会出现 8 次鹦鹉的镜头，玩家只要每次都点它即可拿到这个隐藏奖杯。

本作作为PSV发售初期游戏中的一员，起初名声并不大，但却是第一个真正完全利用到PSV新机能的游戏。如同PSV自带的小游戏《Welcome Park》一样，本游戏中正面触摸、背面触摸、六轴、摄像头、麦克风等机能全能一一体验。一开始游戏时候，由于没有适应那些新的操作、游戏中的判定，玩家很容易感觉此游戏很难上手，熟练以后却有不少的惊喜。本攻略将对每关玩法作出解释并且列出游戏中设定的最高分也就是金飞船的心得，希望对各位玩家有帮助。

文 打喷嚏的青蛙　编 酷洛洛　美编 Juxi

ETC	小小变异者			必须记忆卡
	Little Deviants			869MB
	SCE	2011年12月17日	港版	1～8人
零售版：－／下载版：195港币		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统详解

游戏介绍

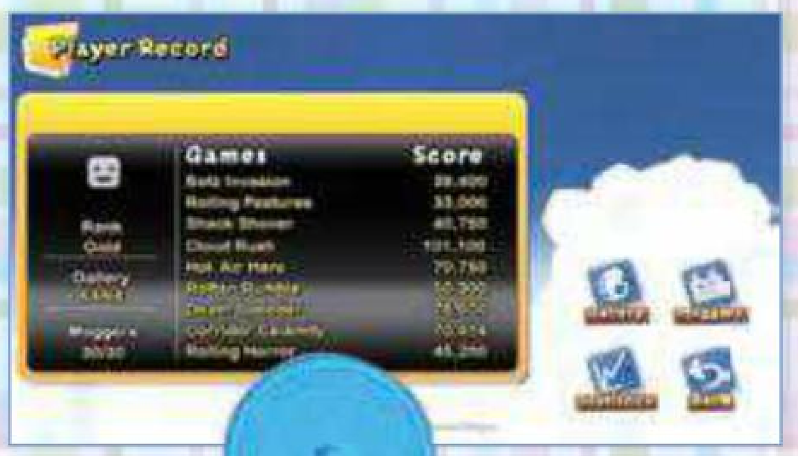
从游戏开头动画中可以看出，装载着小精灵的飞船在太空中遭到机器人的袭击掉落在了星球上，然后就是机器人和僵尸联手欺负人类和小精灵。小精灵在每次通过一小关后会获得一个飞船的零部件，30关全部通过后飞船就造好了,并且小精灵们还造了个新式的核武器把机器人和僵尸都消灭的。之后再进入开头画面后飞船就竖了起来，并且按获得的铜、银、金染色，全部关卡入手金飞船后，标题这里的飞船就染成了全金了，并会出现一段新的动画。

主菜单说明

◀游戏的主界面。

Player Record

Player Record是玩家的个人记录，点击进入后可以看到玩家每关获得分数。其中，Gallery中有展出游戏中的角色雕像、壁纸等等，靠银飞船收集。Moggers中会见到玩家在关卡中获得过的Moggers小猫。



Moggers

小猫是游戏中的收集要素，玩家收集的Moggers在这里可以看到。

Statistics

可以看到各种游戏的记录，包括收集要素等等。

"Near"Player Located

主界面的左下角是通过NEAR发现的该游戏的其他玩家，可以点YES加为好友。右下角Option更改游戏设置，其中包括惯用的左右手等等。

Story

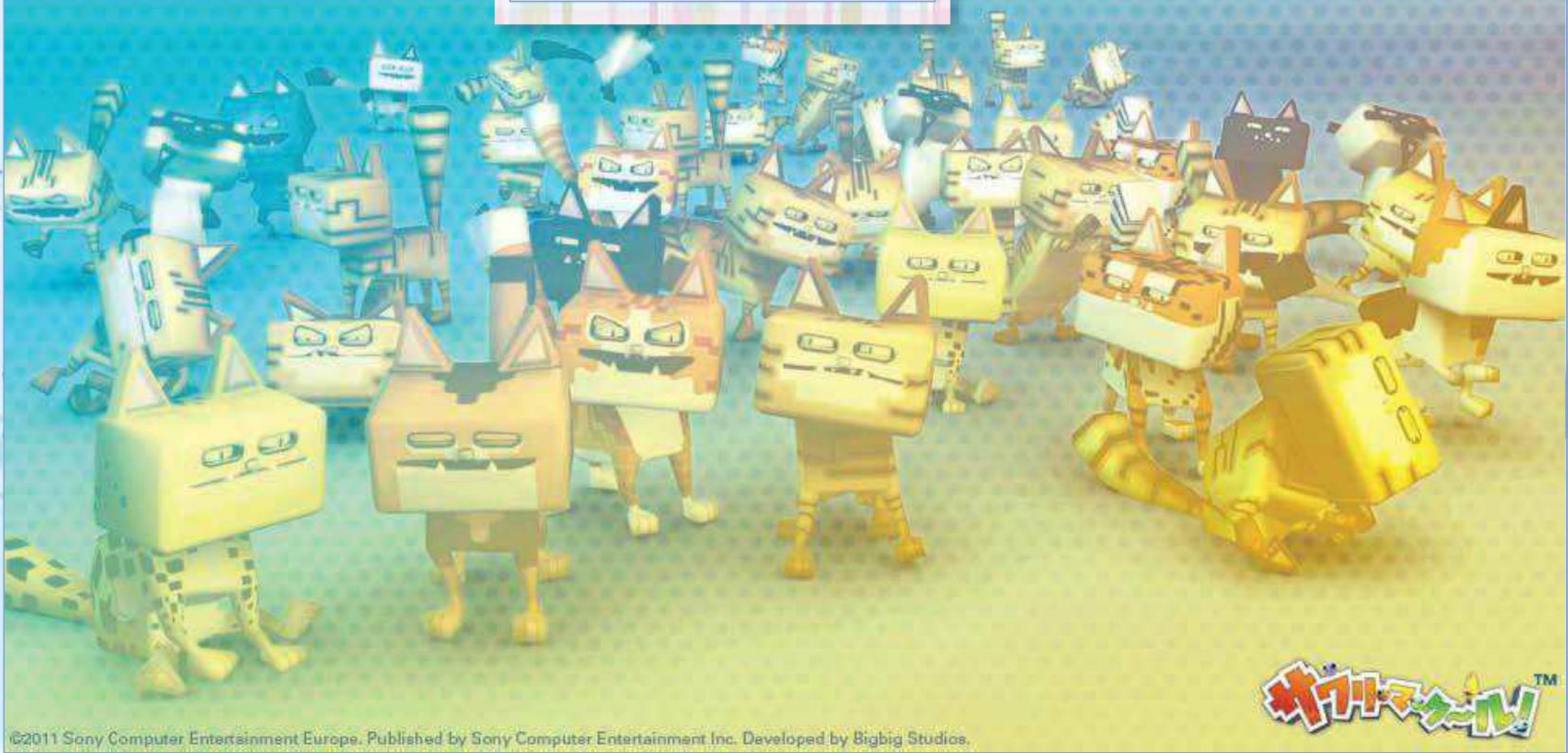
Story是整个游戏的故事流程，在这里可以选择要游玩的区域，游戏总共分为6个区域，每个区域5小关，通过一关（至少铜飞船评价）解锁一关。

Games

Games是你在Story中游玩过的游戏，并且可以和好友互相挑战。点右下角的PLAYER可以进入和好友切磋的界面。

Game Control

进入关卡后，下方的标志显示了该关卡需要用到的操作，右边列出了该关卡的金银铜飞船要求的分数。



全流程+金飞船心得+Moggers完美攻略

游戏初期只有2个关卡，前五个区域的分数达到铜飞船标准之后即可解锁下一关。游戏中每个区域有5个关卡，一共六个区域也就是30个关卡。前五个区域全解锁之后就可解锁第六区域。第六区域每打一关可以解锁下一关。在每个关卡中有一个MOGGER，就是一只方头小猫，这也是游戏中惟一的收集要素。每个关卡分为若干个STAGE，每个STAGE中有不同数量的黄色星星，吃完当关所有星星，最后奖励有1000分。每个STAGE中的星星数量因游戏难度及种类而各不相同。所有游戏的右上角都是当前游戏所获得的分数。

作为本游戏中惟一的收集要素，每关都有1只Mogger需要收集。关卡中Mogger出现的时间和地点与收集星星的数量有关，在做这次攻略时候我把这个游戏又全部重打了一遍，有些关卡第一次没有出现Mogger。后经过实践验证，同一个关卡反复打2次由于收集星星数量的差异Mogger导致出现位置是不同的。以下攻略目的仅为了告诉玩家Mogger在关卡中出现的方式，出现的时间及位置做攻略时的情况，仅供玩家参考，并不惟一。

第一区域 Grazy Meadows

Rolling Pastures

评价	分数要求
金飞船	32,000以上
银飞船	25,000以上
铜飞船	10,000以上

■左上角显示的是小精灵的血槽，游戏过程中机器人会攻击小精灵。

基本玩法

背触板滚球，靠突起的地势造成小球的滚动并控制方向。拿到1把钥匙后出现洞口，进入洞口后过关。关卡场景中有间歇性充电的电栅栏，还有一个飞行机器人全屏幕一直跟随小精灵并发起攻击，这些都会使小精灵减血。正面屏的闪电可以使所有机器人不动以及所有电栅栏无效。作为游戏初期关卡，可能对背触板感觉很不适应，上手之后就感觉难度不是很大了。注意第九关机器人很多并且路很小，容易连续减血。

金飞船心得

这关要求完美，过关过程中要吃完所有星星，每关5个，全部收集到之后奖励有1000分。作为游戏初期关卡这关难度一般，仔细点找全星星就可金。注意一定要养成先收集全星星再吃钥匙的习惯，有些关卡先吃了钥匙之后就吃不到星星了。

Mogger

之前收集到较多星星的情况下，进行到STAGE4的时候出现在关卡的角落，滚过去即可获得本关的Mogger：Henry。

Botz Invasion

评价	分数要求
金飞船	39,000以上
银飞船	30,000以上
铜飞船	15,000以上

基本玩法

这关是360度旋转射击，L和R是射击，瞄准靠自己拿着PSV去360度转动，点击右下角道具可以使用。道具中比较有用的是闪电，可以让全体敌人晕眩。敌方的射击型机器人会对小精灵进行攻击，攻击到一定次数就会消灭小精灵。红色钳子机器人会将小精灵拖进黑洞中消灭。打完全部机器人过关，全部小精灵死亡GAME OVER。

金飞船心得

这关过关难度不大，记得尽量打完所有星星再过关，保持高的命中率，因为每关过关以后会有命中率×10倍的加分。由于要把PSV举起，玩久了可能会累，可以选择坐在常见的那种旋转办公椅上进行游戏。这个系列共有三个小游戏，都可以采用这样的方法来省力。

Mogger

STAGE8开始时伴随着机器人敌人出现的同时会有降落伞出现，Mogger位置会有提示，射击到之后获得本关Mogger：Ethel。

Cloud Rush

评价	分数要求
金飞船	100,000以上
银飞船	80,000以上
铜飞船	30,000以上

▲左下角是过关需要的最低分数，图中间是类似射箭靶的环，穿过中间得分最高，左上角则是剩余的生命数。

基本玩法

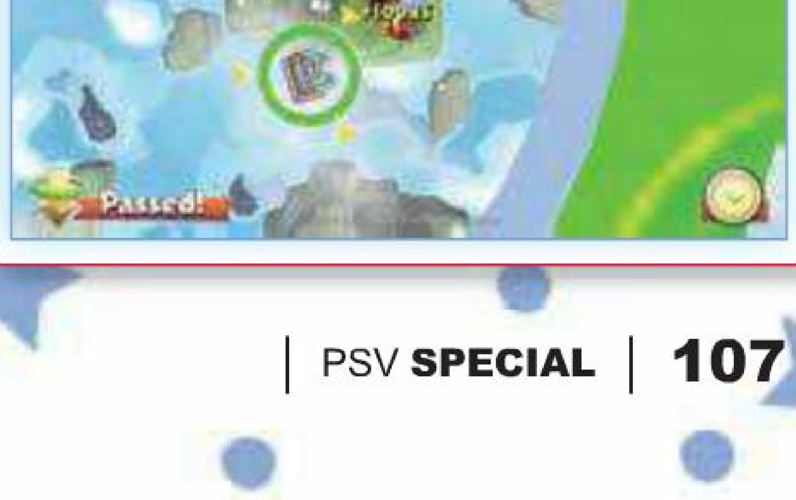
跳伞游戏，从上面往下依次穿过圆圈，左下角有这关要求的最低分数，达不到这个分数就降落失败并失去一条命（分数不到就会打不开降落伞直接坠落）。L是减速，R是加速，六轴摇晃PSV控制方向。游戏中有绿色的普通环、红色环、箭靶型的环和挡住一部分的环。绿色环从中间穿过即可，红色环需要按住R加速从中间穿过，箭靶型的环穿过最中间得分最高（和射箭一样），有一部分被挡住的环需要控制时机从空挡中穿过。

金飞船心得

每穿过一个环会有一倍的分数加成，最高为5倍，箭靶型的环中间有500分，记得尽力穿过。奖励关的星星全部获得，其他关卡尽量保持连续穿过，这关便能取得金飞船。Bonus Stage全程按着L减速就可以了，正常关卡也可多利用减速。

Mogger

STAGE 5最后一个环，环的中间会有猫的图案，如图所示，从环的中间穿过后即可获得本关的Mogger：Razu。



Shack Shover

评价	分数要求
金飞船	39,000以上
银飞船	30,000以上
铜飞船	15,000以上

▲左上角为游戏剩余时间。

基本玩法

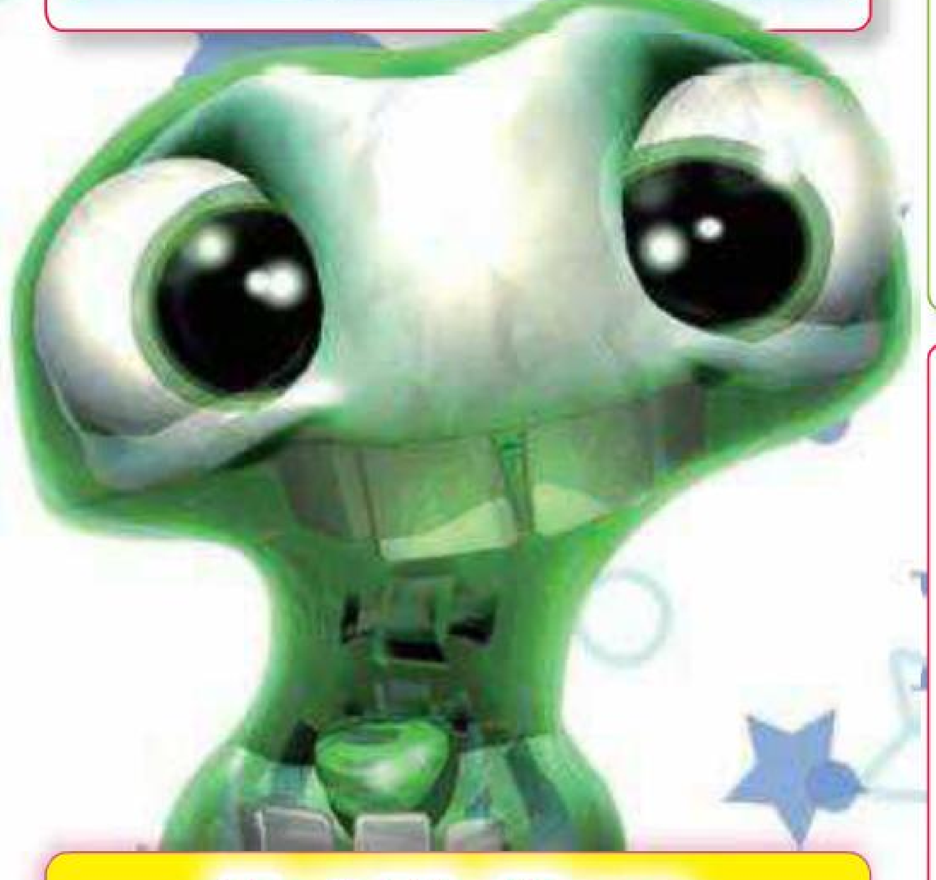
游戏操作为正面和背面点触，点击机器人的背面把它推下楼，玩法其实和打地鼠差不多只是更改了操作。面对玩家的机器人点正面是没用的，点到精灵和小孩会扣5秒时间，有些小孩会变成仿造机器人的样子，容易使玩家产生迷惑。点击到时钟可以加15秒时间，时间全部用完后游戏结束。

金飞船心得

规则很简单的游戏，记得把出现的时间都吃到，然后就尽最快速度去点机器人，中间不要点到好人，取得金飞船还是比较简单的。

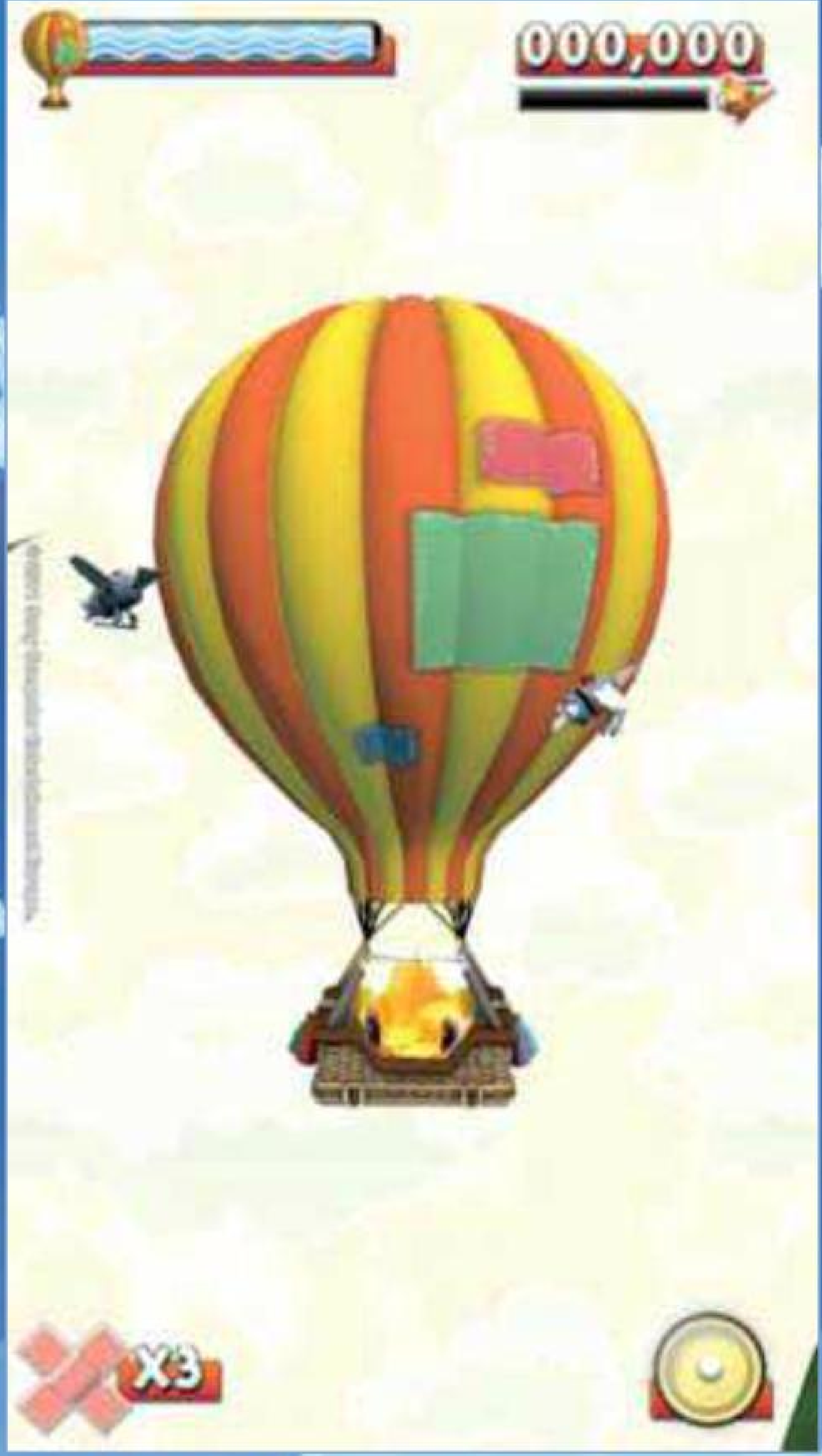
Mogger

游戏关卡中后期开门后会出现，正面点击后获得本关Mogger：Miles。



Hot Air Hero

评价	分数要求
金飞船	70,000以上
银飞船	50,000以上
铜飞船	20,000以上



▲左上角为气球的温度，左下角为剩余的补丁数量，图中的鸟就是会破坏气球的，需要点击。

基本玩法

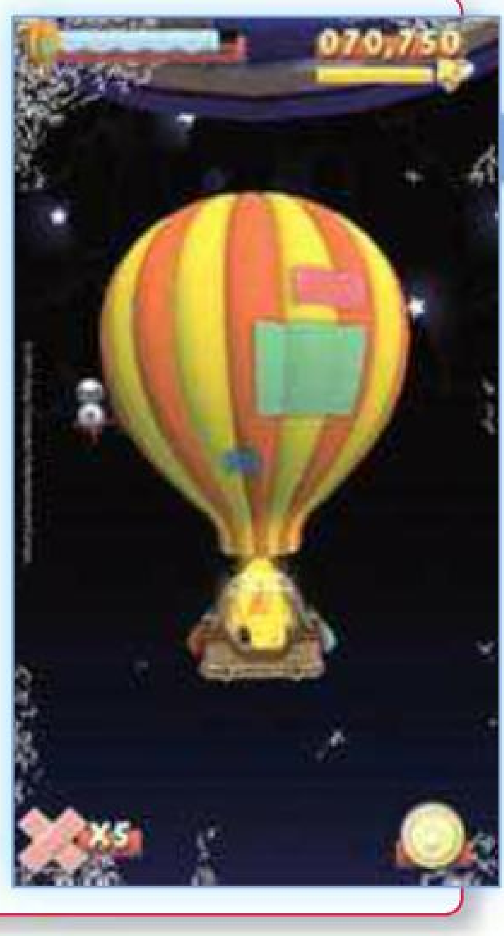
第一个需要竖起来玩的游戏，气球加热上升，六轴控制气球方向，正面触碰可以打飞来的鸟，背面左右触摸可以加热，热量不够时热气球会停止上升。飞来的鸟会停在气球上并戳破气球，气球漏气并停止上升。空中还有很多炸弹，气球撞上去也会破洞。当气球破洞了可以画大叉状使用邦迪（广告？）补丁把洞补上，补丁用完了可以用手指按在洞上防止漏气。（关卡中出现的飞机、卫星、陨石等都能够点击，点击后飞机会做出不同的动作，陨石可以打碎，但没有加分。）

金飞船心得

把鸟打完、把星星吃完过关就是金飞船了，当心吃星星的时候不要碰到炸弹即可。吃星星时注意气球在屏幕上的上下移动，有些要靠快速移动气球才能获得。注意空中炸弹边上的刺是没有判定的。

Mogger

气球飞到最后过关前能看到一个飞行器，其实是本关的Mogger驾驶的。正面点击这个飞行器就能获得这关的Mogger：Flea。



第二区域 Twisty Root Grove

Rolling Horror

评价	分数要求
金飞船	44,000以上
银飞船	30,000以上
铜飞船	15,000以上

基本玩法

Rolling系列的第二关，具体操作方法和Rolling Pastures一样，区别是每个STAGE附加分所需要收集的星星变成10个，过关开门需要2把钥匙，数量全是之前的两倍，过程变长了就使失误的可能性增大。区域变了敌人变了，道具变成了周围爆发，点击后能消灭附近的僵尸。主要敌人是全屏跟踪你的僵尸、拿电锯的僵尸、小范围跟踪你并能打晕你的娃娃僵尸还有远程攻击的僵尸。

金飞船心得

由于用道具消灭僵尸会有分数，不能确定每个玩家消灭多少僵尸，所以关卡方面尽量完美。推荐第一关的火球用在过关前3个僵尸身上，有1500分，后面的火球基本上每个STAGE都有，等到有大量僵尸围着的时候用。基本上前6关没压力，后面几关主要用来攻击那个打你头晕的娃娃僵尸。

Mogger

之前的星星尽量收集的情况下会出现在STAGE 5角落里，滚过去即可获得本关Mogger：Alfie。

Rotten Rumble

评价	分数要求
金飞船	49,000以上
银飞船	35,000以上
铜飞船	20,000以上

▲地上就是会黏住小精灵的液体。

基本玩法

前后屏幕同时同向拖拉，类似弹弓，把小精灵弹出去攻击僵尸。后几关会出现一种僵尸，它吐液体在地上会黏住小精灵，此时需要在背触板左右滑动来挣脱。每关有数量不同的星星收集，一次发射小精灵击倒多个僵尸会有分数上的加成。敌人为普通僵尸、远程僵尸、攻击会使小精灵头晕的娃娃僵尸、拿电锯的僵尸以及上面所述的会吐出液体的僵尸。

金飞船心得

这关在游戏中属于比较难的，即使过关也常会出现不够分数的情况。

主要要点：一是一定尽全力收集完场地中的星星；二是后期大批怪出现的时候尽可能小角度地弹射，连击会有较多分数的加成；三是对付拿锯子的僵尸时，先经过他的身边不要碰到（直接攻击它是会掉血的），引诱他拿着锯子转圈，然后头晕了再攻击他，重复3次即可。

Mogger

游戏中期本关的Mogger会跳下擂台，撞到该Mogger即可收集本关的Mogger：Dexter。

Death Speeder

评价	分数要求
金飞船	72,000以上
银飞船	40,000以上
铜飞船	20,000以上

■画面中小精灵左边的就是可以加减速的火箭。

基本玩法

六轴控制方向，过程中有星星和火箭两种道具可以收集，有火箭时L可以减速、R可以加速。这关靠收集星星得分，游戏中尽量避开障碍物，撞到障碍物次数多了被大机器追上吃掉就是失败。障碍物以滚球、木桩、火车为主。

金飞船心得

本关需要多玩几次熟悉关卡设置并熟练游戏操作（对之后相同系列关卡也有好处），小细节靠L和R修正吃星星，尽可能不要撞墙。系列的第一关，难度不高，但是星星数量较少，尽可能不要错过。

Mogger

游戏中后期有，过了地上有两个锯齿齿轮在地面上滑动的区域，可以获得本关的Mogger：Charlie。

Corridor Calamity

评价	分数要求
金飞船	70,000以上
银飞船	35,000以上
铜飞船	18,000以上

基本玩法

类似Namco的著名游戏《吃豆人》，操作方法变成了六轴控制小精灵滚动，每个时钟加1秒，星星是加分数的。吃完全部时钟进入下一STAGE，每个STAGE后有剩余时间的加分。吃到道具后点击右下角的道具可以产生火柱消灭敌人。初期敌人不多，关卡后期敌人的数量及速度会加快。

金飞船心得

建议星星离得近时在路上就顺路吃掉，但不一定要强求每关吃完所有星星，否则得不偿失。因为每关最后会有时间的加分，而且时间可以累积到下关，总的收获比星星合算。

Mogger

游戏至中后期过程中本关Mogger就会从天而降，小精灵滚过它就可以收集到本关的Mogger：Tyler。

Smashing Tune

评价	分数要求
金飞船	18,000以上
银飞船	12,000以上
铜飞船	6,000以上

▲音乐放出的乐符可以打破瓶子。

基本玩法

很有意思的小游戏，只需要声音控制就行，建议发出的声响是唱歌、口哨和嗡嗡声三种。正面触控只是用来拿本关的MOGGER的。保持一个音调在一定时间会发出一个音符，控制音符在3根线上出现打破罐子和瓶子，需要收集的星星和加血不能用音符击打，等其到达小精灵位置即可获得。

金飞船心得

三条音符，判定比较难把握，同时个人的感觉是离开麦克风的远近也是有影响的，先尝试几次熟悉好这个游戏的判定再去挑战金飞船。尽量打破所有的罐子，当罐子和星星同时出现，有把握的可以击破罐子，没把握的可以故意被砸一下获得星星。砸破大多的罐子，每关的星星都吃完基本就金飞船了，判定虽然难但金飞船要求不是很变态。

Mogger

玩本关卡的过程中Mogger会出现在看台上，正面点击就可以获得本关的Mogger：Poppy。

第三区域 Chillrock Gorge

Depth Charge

评价	分数要求
金飞船	70,000以上
银飞船	50,000以上
铜飞船	30,000以上

▲左上角为当前STAGE剩余的时间，左下角为剩余的小精灵生命数。

基本玩法

小精灵从上往下降，六轴控制方向，从上往下有一种障碍会挡住去路，点击背触板可以点掉。被龙卷风吸到会延缓你的速度。当STAGE时间用完还没有达到终点时会损失左下角的小精灵生命数，然后恢复到本关开始时的状态（分数也回复）。小精灵生命点数用完或者通过所有STAGE（本关为8个STAGE）游戏结束。

金飞船心得

这关的分数主要来源都是星星，尽可能吃完每个STAGE中的所有星星并且通关就可以入手金飞船。作为系列的第一关，难度不大。

Mogger

游戏到STAGE 8下方，Mogger会站在地上，飞过去后获得本关Mogger：Georgia。

Chalet Shover

评价	分数要求
金飞船	46,000以上
银飞船	35,000以上
铜飞船	20,000以上

基本玩法

Shover系列的第二个关卡，操作方法和之前的Shack Shover一样。区别是这次的窗口变多了并且难点在于多了一种机器人，出现后会把所有人全部震下楼，造成游戏时间上的重大损失。

金飞船心得

对于新出现的这种机器人，由于杀伤力大得惊人，绝对要优先消灭。（注：这种敌人攻击正面和反面都能消灭）由于窗口多了因此难度比第一个关卡略大。

Mogger

游戏到STAGE 7时开门，Mogger会出现，随后点击后获得本关的Mogger：Pebbles。

Risky Trails

评价	分数要求
金飞船	31,000以上
银飞船	20,000以上
铜飞船	12,000以上

基本玩法

六轴控制小精灵的滚动方向，滚球进终点绿色的洞就过关。每个时钟加1秒，过关后有分数加成。

金飞船心得

本关也是靠收集星星达到高分的，注意收集到全部的星星，有些星星错过了就无法回头，第二关、第四关类似奖励关，星星很多，第二关不太难，第四关要练习几次。尽量找低地势的往下层走才能稳稳地落在下一层。需要注意第四关下方有一个星星一定要从上往下掉的过程才能收集到。完成以上这些基本金飞船到手了。

Mogger

这个简单，全部收集STAGE 1的星星后就会出现在STAGE 2的角落（如果星星数量不够不会出现，等收集够数量星星出现在别的位置），触碰后获得本关Mogger：Trinny。

Botz Blast

评价	分数要求
金飞船	45,000以上
银飞船	35,000以上
铜飞船	25,000以上

基本玩法

Botz系列的第二关，操作与之前的Botz Invasion相同。新加入的章鱼型机器人会喷出绿色液体遮盖屏幕，可以用正面触控擦掉。章鱼机器人的HP最少，2下即可解决。游戏中会有BOSS STAGE出现，攻击BOSS的触角并且击破即可通过该STAGE。

金飞船心得

这次敌人火力比第一次猛，小精灵很容易会被消灭，在打的时候加快清理机器人的速度，小心GAME OVER。过程中尽量打掉点星星，不放空枪，金飞船的要求不高，如果能消灭敌人的大飞船，还能获得不少的加分。

Mogger

关卡进行到中期会带着降落伞从天而降，对它射击即可收集到本关的Mogger：Claude。

Corridor Caper

评价	分数要求
金飞船	45,000以上
银飞船	30,000以上
铜飞船	15,000以上

■左上角是剩余时间，右下角为道具。

基本玩法

Corridor系列的第二关，操作与之前的Corridor Calamity相同。场景变成了冰雪天，对手变成了机器人，道具变成了让机器人晕眩的闪电。此关不能消灭敌人只能暂时定住它们。

金飞船心得

战术和之前一样，不要强求吃完星星过关，这样反而效率可能不高，在吃星星的过程中尽量不要绕路。有时候需要存一个闪电道具，使用后快速收集时钟后过关。

Mogger

依然是进行游戏途中会从天而降，滚过获得本关Mogger：Blossom。

第四区域 Surfcrest Bay

基本玩法

Speeder系列第二关，基本操作与之前的Death Speeder相同，只是场景换到了水底。主要障碍有摆动的锚、游8字型的鲨鱼等。

金飞船心得

仔细观察鲨鱼游动的线路，可以少碰到很多次，其次就是多练习过那个摆动的船锚，这几个出现频率很高。依然是尽可能吃星星后过关，本关的星星数量比之前多了很多，多收集就可获得金飞船了。在直道和没有星星的地方可以多用加速，拉开与身后敌人的距离，这样还可以允许多几次失误。

Mogger

正常游戏到第一片开阔区域，在靠右边的柱子上，移动过去就可以收集到的本关Mogger：Maddy。

Rolling Shores

评价	分数要求
金飞船	69,000以上
银飞船	50,000以上
铜飞船	25,000以上

▲中间的问号箱子就是藏着星星的宝箱。

基本玩法

Rolling系列的第三个关卡，操作依然参考Rolling Pastures，敌人切换回了机器人。注意，有些箱子可以正面点击后打开，里面有星星。星星数量变多了很多，并且钥匙数量变成了每个STAGE有3把。

金飞船心得

依然要求完美，完美是7万分，差一个星星就差250分+1000分，金飞船就没戏了。每关星星吃完外加顺利过关，没有捷径。

Mogger

之前STAGE成功收集所有星星，到了STAGE 4会出现一个金色箱子，点击打开后Mogger会出现，滚过去收集到本关的

Bouncer Trouncer

评价	分数要求
金飞船	70,000以上
银飞船	45,000以上
铜飞船	20,000以上

▶左上角是剩余的生命数。

Aqua Speeder

评价	分数要求
金飞船	49,500+
银飞船	35,000以上
铜飞船	20,000以上

基本玩法

竖握PSV的蹦床游戏，六轴控制小精灵弹起后的方向，下方的圆圈表示下落的位置，正面触控可以攻击出现在跳板上的机器人，每弹一个没有弹过的弹床（灰色）是50分。左上角显示的是小精灵剩余的生命数，掉落平台则损失一条命。关卡中有类似章鱼图标的是加一个小精灵生命数的。掉下平台用完生命数会GAME OVER。

金飞船心得

依然是收集星星（第一关基本可以吃完），后面不收集完也没关系但是需要尽量多收集，金飞船还是比较宽松的，另外机器人打完也是有分数的。提醒一点，不要舍不得大幅度摆动PSV，下落的圆圈可以放在需要的点下面一点（从屏幕上看），下落时候是会有一点点位移的。

Mogger

进行过程中Mogger带着气球随机出现在一个平台上，跳到Mogger上就可以收集到本关的Mogger：Belle。

Risky Rambler

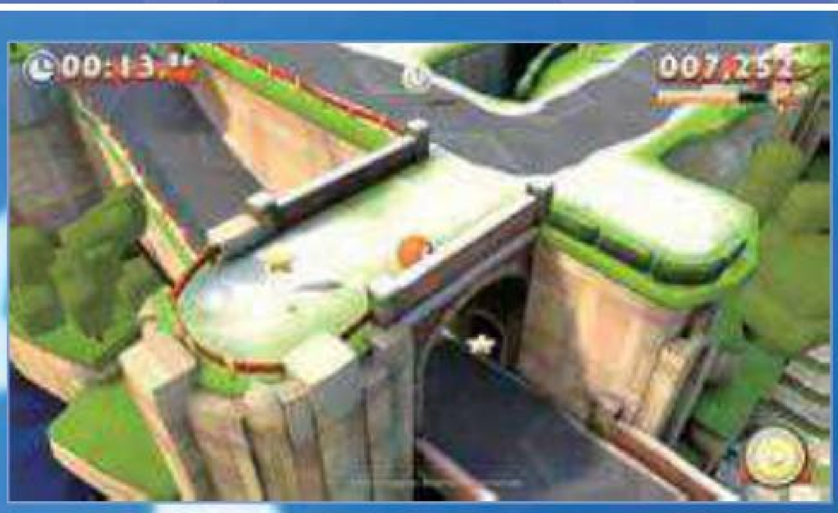
评价	分数要求
金飞船	33,000以上
银飞船	22,000以上
铜飞船	10,000以上

基本玩法

Risky系列第二关，基本操作不阐述了与Risky Trails一样，一样吃时间和星星过关，地图换成了城堡。

金飞船心得

注意往有东西吃的方向走就对了。第二、第四关是高分的关卡，要收集完所有星星。第二关是环形，当心不要掉下去，难度不高。第四关一开始沿着星星排列，最后的一点星星要一点向前的冲力。第三关有秘密通道，在下坡的门里，进门就行，那个星星关系到与这个小游戏的相关奖杯。



▲图为第五关，那个星星不要遗漏，下面的星星边上就是隐藏门。第五关不要往门里走，那个门只是给第三关的。第三关要走隐藏门才能获得所有星星，第五关不走隐藏门才能获得所有星星。

Mogger

同样很简单，STAGE 1的星星全部收集到，Mogger就出现在第二关的地面上了，撞击后收集到Mogger：Tia。

Depth Dive

评价	分数要求
金飞船	56,000以上
银飞船	40,000以上
铜飞船	20,000以上

基本玩法

Depth系列的第二关，操作方法与之前的Depth Charge一样。关卡流程变长了，关卡里的龙卷风变成了会移动的，增加了游戏的难度。

金飞船心得

这关卡也是考验六轴操作水平，有了之前的经验这关也只是多试验几次就行了，毕竟难度的提升不是非常明显的。分数上有1关不收集满星星也是可以金的，因此取得金飞船不算苛刻。

Mogger

之前STAGE星星收集较多情况下，在STAGE 5开始不久靠右边的房顶上出现，飞过去可以获得本关Mogger：Molly。

第五区域 Metroburg

Risky Inclination

评价	分数要求
金飞船	39,000以上
银飞船	24,000以上
铜飞船	10,000以上

基本玩法

Risky系列第三关，基本操作与Risky Trails一样。这次的地点换成了建筑工地。由于坡道的限制，本关很多星星错过了就无法回去取得是本关最大的变化。另外，本关有2个STAGE存在多条通关路线的可能，玩家在攻略时要注意。

金飞船心得

同样二、四关是类似奖励关，沿着星星方向尽量吃完，并且有几个星星要一定方向的初速度或是一定的位置去吃。其次这关掉落下平台很麻烦，路不算宽，有些地方特别窄，虽然是走直线但是要求走得很稳，第二关和第四关基本不能走回头路，注意当心，本关在第五区域里这个难度不算高。

Mogger

在STAGE 1收集全部星星的情况下，Mogger会出现在第三个平台的如图位置，滚过去即可收集本关Mogger：Mia。

Street Speeder

评价	分数要求
金飞船	105,000以上
银飞船	75,000以上
铜飞船	50,000以上

基本玩法

Speeder系列的第三关，基本操作为LR+六轴与Death Speeder一样。场景换到了城市公路，阻挡我们的换成了车辆和压人的机器人。

金飞船心得

本关难度有明显的提升，后面追的机器人和之前Speeder系列的不是一个级别的，失误没几次可能就被吃掉了。有些星星出现是斜向的，需要六轴控制着方向去吃，有时要吃不到时就L减速了吃完R加回来。本关虽然星星数量极多但是对分数要求更高，过关时分数不够也是可能的，推荐一开始几次玩的过程中记住大批量星星出现的位置，不要错过。

Mogger

正常流程到第一个分岔路中间的树上，飞过得到本关的Mogger：Boots。

City Shover

评价	分数要求
金飞船	75,000以上
银飞船	40,000以上
铜飞船	25,000以上

基本玩法

Shover系列的最后一关，基本操作同Shack Shover。，关卡中新增了电视机（机器人？）排序的小游戏，按电视机屏幕中间数字顺序击打就可以了。窗口改为了12个，而且可以把人震下楼的机器人可能两个一起出现，难度比之前大了不少。

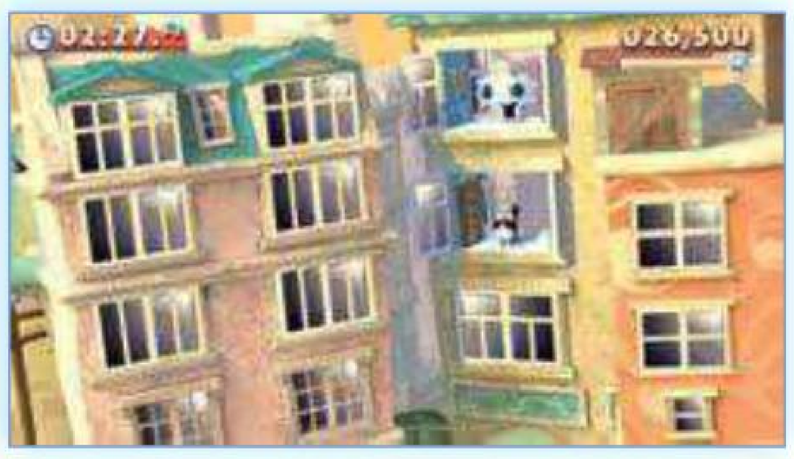
INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

金飞船心得

这游戏操作很熟悉了，震楼的机器人速度变得很快，第一时间击破。如果没有能够击破，由于窗口数量变多，时间上的损失基本让你可以放弃这一盘。加时间的道具消失得非常非常快，看到时钟一定第一时间点击。由于窗口变多了容易产生背触板点不准的情况出现，建议一开始玩的时候先不太追求速度尽量熟悉背触板。能吃到大部分的时钟并且没被震下楼，就可以获得金飞船了，记得有时候需要先把普通机器人放在一边优先点击震楼的机器人和时钟。如果觉得自己的反应不够快，还可以用按START暂停的方法看清了再点，这样一来金飞船难度会大幅下降。

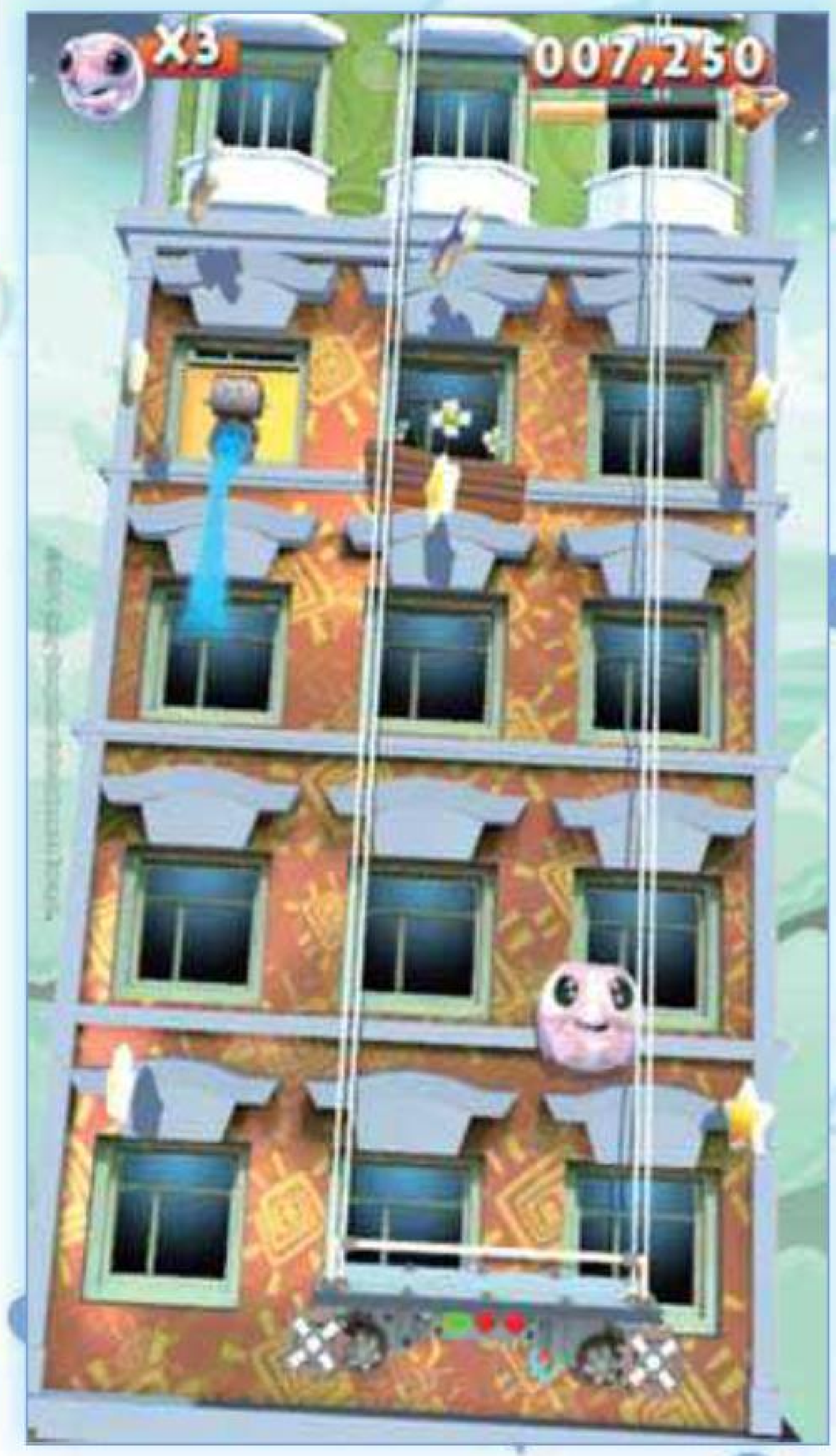
Mogger

关卡进行到12个电视机之后的STAGE12，打开窗户时Mogger会出现，点击后获得Mogger：Monty。



Tower of Boing

评价	分数要求
金飞船	58,000以上
银飞船	35,000以上
铜飞船	18,000以上



▲左上是剩余小精灵生命数，用完就GAME OVER了。

基本玩法

又一个需要把PSV竖过来玩的游戏，类似于经典游戏《打砖块》，只是换成了背触板控制弹板左右移动。小精灵反弹打到上方的扳手之后扳手会掉落，控制弹板获得该STAGE中的全部3个扳手后过关。游戏中窗户里的居民往下倒水会让小精灵受到向下的冲力，左右方向吹喇叭的小精灵会受到左右的力。帐篷阳台会挡住小精灵的移动方向，后期出现的冰块打破后有150分，尽量多打点。天上有左右飞的鸟叼着金牌，同样是加分的手段。

金飞船心得

首先说个小技巧，在精灵碰到秋千表面时左移右移可以控制小精灵弹出的方向，但是具体控制要靠手感。金飞船需要大部分关卡收集完星星，后期的关卡出现的冰块也尽量打完，飞的鸟的金牌有500分一个，能打尽量打。这个游戏难度一般但金牌要求较高，经常可能出现过关了分数不够的情况，属于较难的一关。

Mogger

如果前3个STAGE中的星星收集满了的话，Mogger会在STAGE 4开窗出现，随后小精灵经过就可以收集到此关Mogger：Sam。

Depth Avenger

评价	分数要求
金飞船	65,000以上
银飞船	45,000以上
铜飞船	30,000以上

基本玩法

Depth下潜系列的第三关，操作不变参考Depth Charge，关卡的难度在于龙卷风的移动速度变快，关卡进一步变长，时间更为苛刻。

金飞船心得

Depth系列的第三关也是最难的一关，吃了星星经常时间不够，一关基本有四个故意减速吃星星就来不及了（保守估计），不吃星星分数又肯定不够，反复尝试很容易让玩家有摔机器的冲动。作为系列的最后一关，难是肯定的。需要在移动过程中靠微调把星星吃完，这关属于相当考验技术的。可以把前两关的星星吃完，失败了就重来，前两关完美后面的压力会小很多。

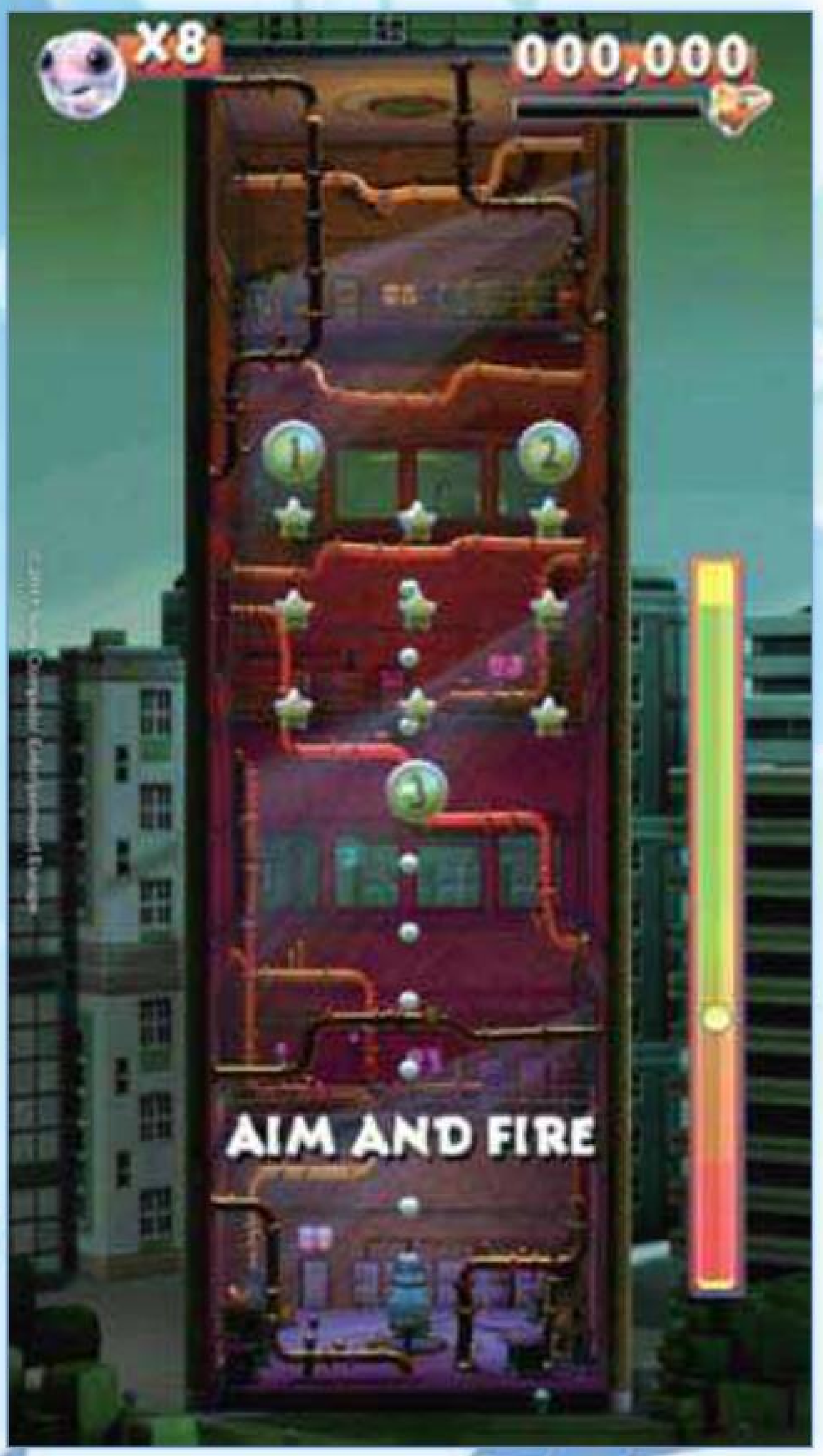
Mogger

流程进行到STAGE 5出现在第一个向左通道的两个旋风的下方，经过后收集到本关的Mogger：Smokie。

第六区域 Blackrust Refinery

Cannon Codes

评价	分数要求
金飞船	120,000以上
银飞船	80,000以上
铜飞船	40,000以上



▲左上角为剩余发射次数，右边为力度条。

基本玩法

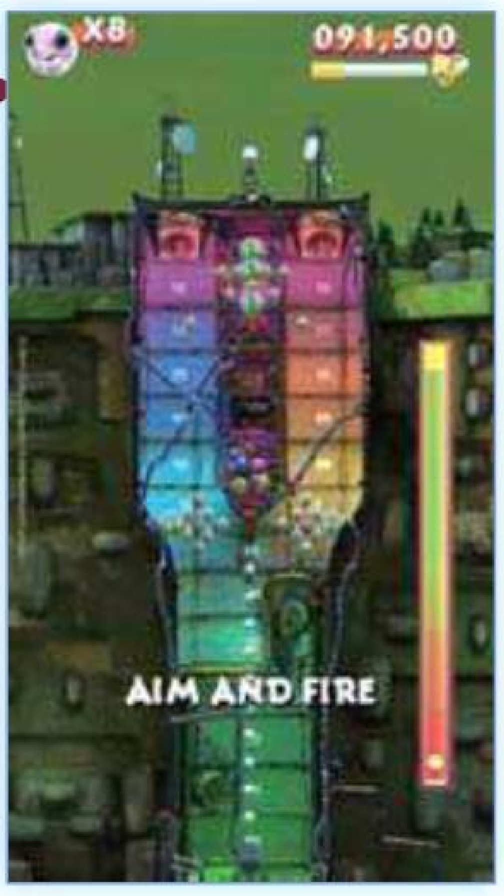
竖置PSV往上打炮的游戏，过程中会吃到数字，最后当吃到该STAGE所有数字时需要按打到数字的顺序输入才能得到额外加分。操作为背屏幕控制方向，正面点一下就是发射，发射时的力量参考右边的力度条。

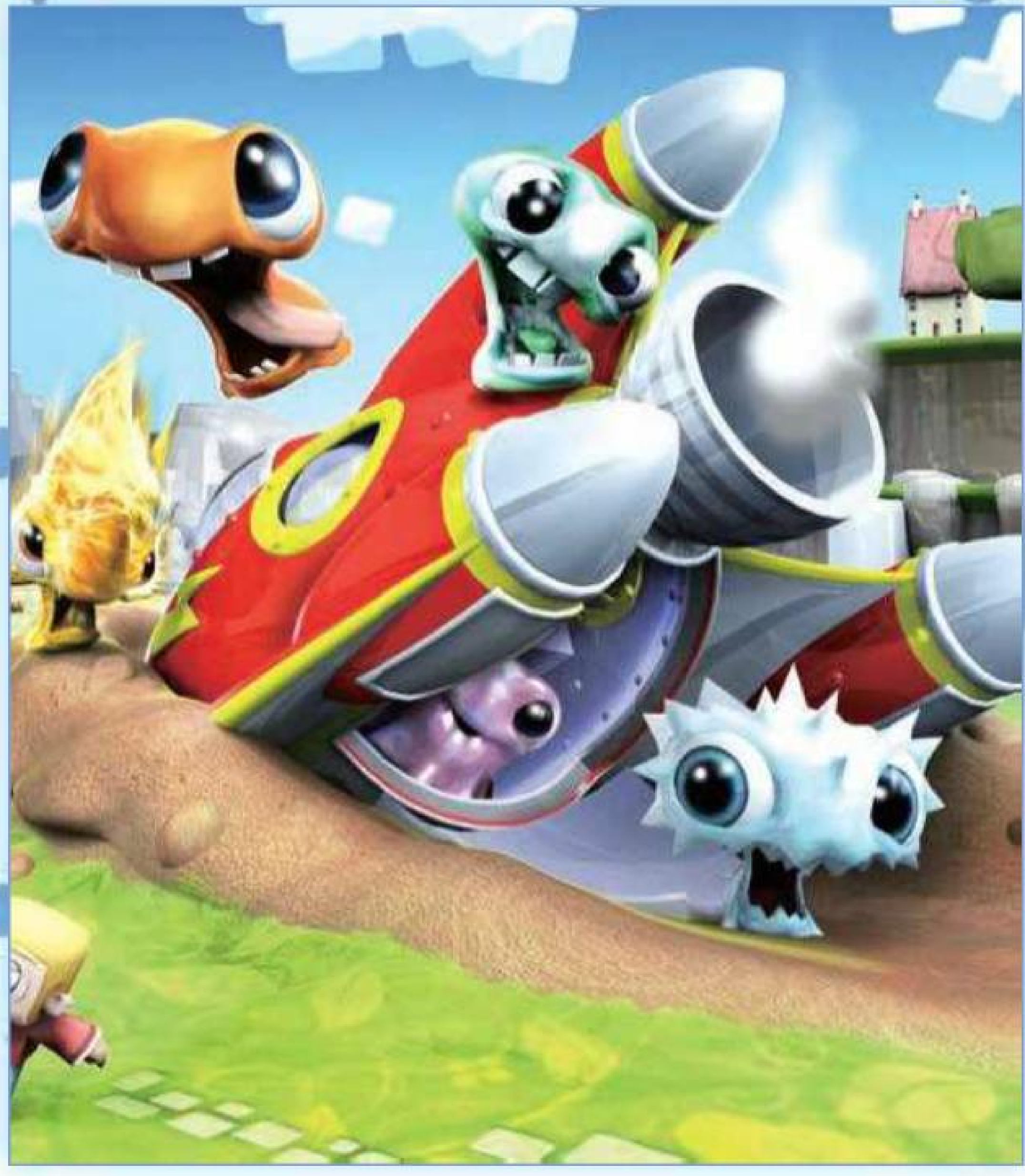
金飞船心得

首先吃星星是肯定的。其次，每次满力发射有500的加分，每个STAGE肯定能过关的情况下尽量把子弹打完，刷500的加分。因为每个STAGE过关都会补充小精灵发射次数至8个，不管你用剩几个。最后，每次顺序输入正确有累积的加分，最高可达8000分，打的时候可以用笔记下数字顺序，全对的话加分量非常可观。

Mogger

在最后一个STAGE中Mogger会带着气球出现在中间部分，发射炮弹经过后获得Mogger：Daisy。





Manic Melter

评价	分数要求
金飞船	24,500+
银飞船	20,000以上
铜飞船	10,000以上

▲左上角有HP，出现的机器人会攻击小精灵并减少HP。

基本玩法

前背触板相反方向滑动，模拟拧动齿轮的动作，便可转动方向。正面点触可以攻击出现的机器人。背触板是加热炉子用的。

金飞船心得

本关的金飞船是游戏中最变态的，没有之一，要求完美，不能有任何失误！炼钢炉里装着机器人，用背触板加热炼钢炉，看到黄色的钢水满了就可以换下一个炼钢炉了。过一段时间炼钢炉会闪黄光，说明不够热了，需要再次加热，这段时间还能支撑几秒，如果时间过了没有重新加热，则炼钢炉里会有黑色的渣子，这样的话再加热也没有用了，最多+50分了，全部完美加热有每关1000分的加成。另外有2波星星奖励关，第一波是逆时针出现，大多是相隔1格，在经过六点钟位置时要转2格；第二波也是逆时针出现，间隔为2格或3格。金飞船要求全关卡完全加热+奖励星星全得到。游戏设置的这个操作很容易出现失误，一次小失误就要重来，玩家在挑战这关时要控制好自己的情绪，操作的精度很重要，固定用的手不要碰到背触板，不然就会失灵。后面几关一开始先不要加热，因为出来干扰的大机器人是有限的，全部干掉只剩下章鱼时再一口气加热，可以大大降低难度。

Mogger

进行到STAGE4的时候，Mogger会跳出来，正面触屏点击就可以收集到Mogger：Rose。

Corridor Complications

评价	分数要求
金飞船	93,000以上
银飞船	60,000以上
铜飞船	28,000以上

基本玩法

Corridor吃豆人系列的第三关，只是把使用的道具换成了冰。这次道具在获得道具时就马上使用了，使用后机器人会被冰起来，然后撞击机器人便能将其消灭。破坏的机器人在经过一段时间后或者下一关就会恢复。

金飞船心得

这关除了技术以外还要点运气，要点和之前的一样，但是这个感觉更苛刻。推荐除了前三个STAGE快速收集星星并通关以外，别的都是尽可能保持快速过关即可，星星性价比在这关没过关的时间奖励更高。速度快的话有几关过关可以有七八千分，比星星值很多。

Mogger

同样类似这个系列的其他关卡，Mogger会在游戏中从天而降，接触后获得本关的Mogger：Wellington。

Neutron Nudger

评价	分数要求
金飞船	30,000以上
银飞船	20,000以上
铜飞船	10,000以上

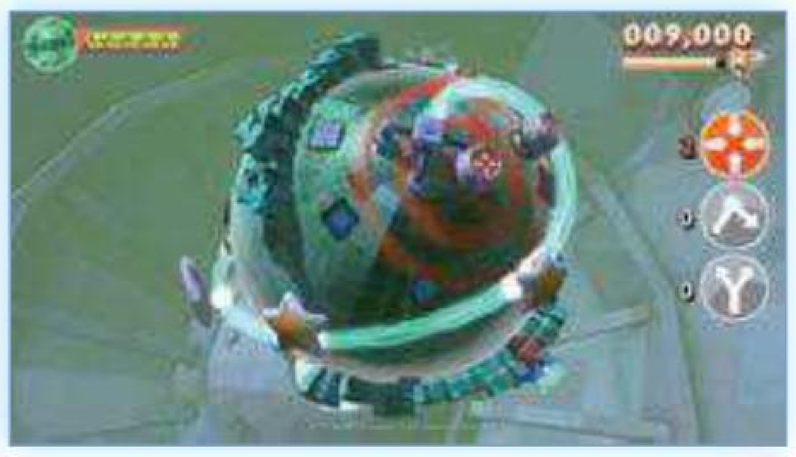
基本玩法

解谜游戏，背触板是控制转向的，正面控制放3种道具，使光线到达小精灵那里就可以过关。收集星星的话是过关时光线穿过星星就可以收集到。三种道具：第一种是按角度反射光线，第二种是分叉，将一条光线变成2条，第三种是圆圈，根据远近和方向划成弧形。左上角是HP，关卡会出现机器人，机器人碰到光线一定时间就会爆炸减少HP，也可以正面点击消灭。

金飞船心得

前三关主要是熟悉系统中的三种道具用法，关卡很简单就不多介绍了。第四关起的图文攻略如下，第一次推荐自己玩，本关还是很有乐趣的：

· Neutron Nudger 4–1



▲STAGE 4 先如图放两个旋转的沿路收集到所有星星。

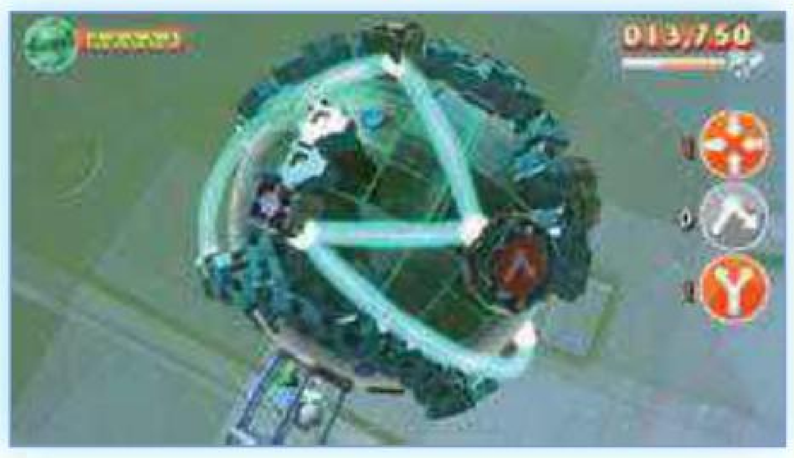
· Neutron Nudger 4–2

▲STAGE 4 还是旋转吃到这几个星星，最后放一个引导电流释放小精灵过关。

· Neutron Nudger 5–1

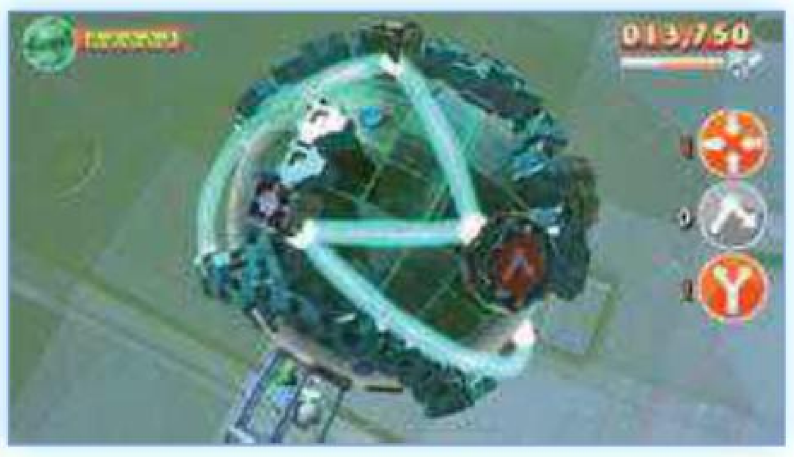
▲STAGE 5 放置反射要碰到星星并射到远处的反射板。

· Neutron Nudger 5–2



▲STAGE 5 第二个反射，还是对准STAGE中本身存在的反射板。

· Neutron Nudger 5–2



▲STAGE 5 第二个反射，还是对准STAGE中本身存在的反射板。

· Neutron Nudger 5–3

▲STAGE 5 放置旋转碰到反射板。

· Neutron Nudger 5–4

▲STAGE 5 放置分叉收集星星同时过关。

· Neutron Nudger 6–1

▲STAGE 6 通关反射板将激光折射回去，但是激光绕了一圈后又会回来。

· Neutron Nudger 6–2

▲STAGE 6 对准了放置分叉即可。

· Neutron Nudger 7–1

▲STAGE 7 放置反射，要压下这几个钥匙孔。

· Neutron Nudger 7–2

▲STAGE 7 在图上位置放置分叉，注意要能穿过远端的星星（一开始是放不上去的，在第一个打开位置后才能放置）。

· Neutron Nudger 7–3

▲STAGE 6 第三个分叉，引导电流前进。

· Neutron Nudger 7–4

▲STAGE 7 这个就简单了，旋转一下即可。

· Neutron Nudger 8–1

▲STAGE 8 先放个分叉，穿过靠右的星星。

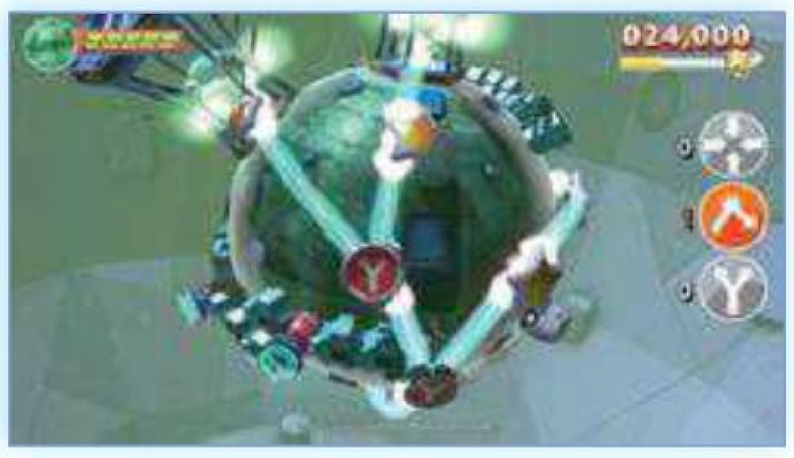
· Neutron Nudger 8–2

▲STAGE 8 放置两个旋转，引导右边的电流穿过星星。

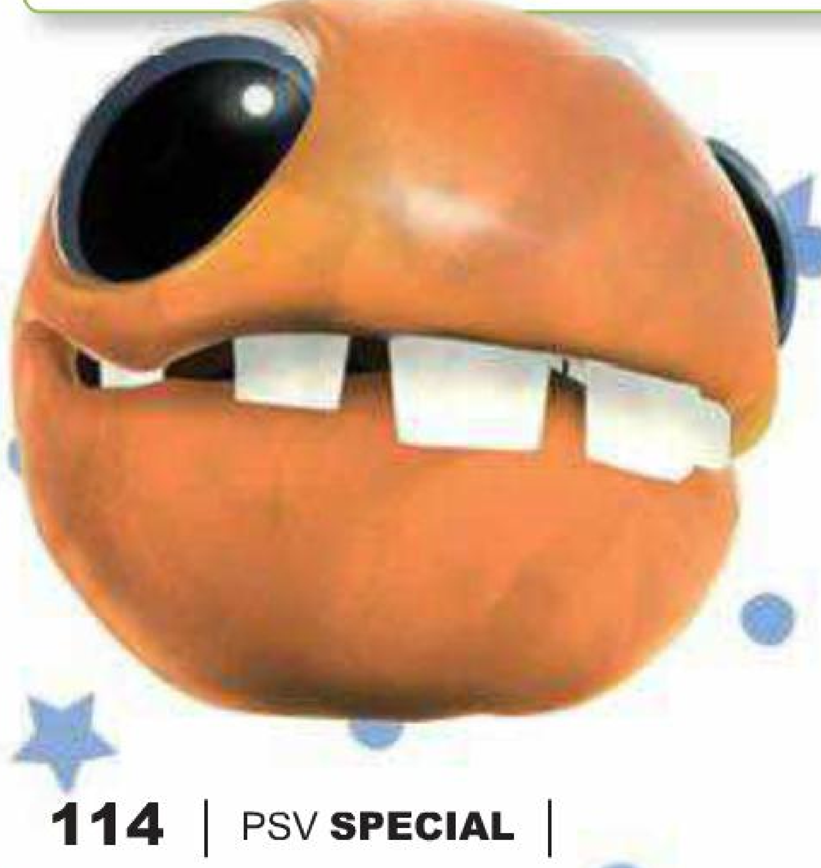
· Neutron Nudger 8–3

▲STAGE 8 放置个Y型穿过后面两个星星。

· Neutron Nudger 8–4



▲STAGE 8 在第一个分叉的地方对左边电流放置个分叉即可过关。



Mogger

在最后一个STAGE，引导电流到中间很多锁的区域，本关的Mogger就会出现，正面点击后获得Mogger：Saffy。

Destructor Constructor

评价	分数要求
金飞船	45,000以上
银飞船	35,000以上
铜飞船	25,000以上

基本玩法

360度关卡，只不过射击换成了磁石，对准敌人按住L/R就可以把敌人吸住，然后对准敌人或者工作台发射撞到后都可以消灭敌人并得分。吸到零部件后并转动PSV到适合的位置贴到工作台即可。本关卡的星星也是用磁石取得的。

金飞船心得

不要急于过关，尽量打光本STAGE内所有的机器人并收集到所有星星再完成零部件的结合就可以了，这关作为最后的关卡非常简单，令人意外啊！

Mogger

同样类似360度射击关卡，Mogger会带着降落伞下降，之后吸引一个物品并射击到Mogger就可以收集到本关的Mogger：Willow。

奖杯攻略

奖杯总数	55	铜杯	45	银杯	8	金杯	1	白金杯	1

一开始上手感觉这游戏非常困难，上手后发现努力一下还是比较容易获得的，最终用时在20小时以内，但时间因人而异略有差别，算得上准奖杯神作了。游戏素质不用多说，奖杯也非常有特点，没有特别坑爹的存在。但是全金飞船需要反复挑战，挫败感比较强，记住坚持就是胜利。

白金路线的合理安排推荐如下：

1.故事模式每个游戏过关一次熟悉每个游戏操作及玩法，对评价分数不需要强求。

2.找一位也玩此游戏的PSN好友一起解在线相关奖杯，注意要优先完成，理由在下文中详述。

3.重玩遗漏了小猫的关卡，收集全部的MOGGER。

4.反复尝试，挑战全部金飞船。

5.按奖杯的要求补齐每关的铜杯。

6.累积型奖杯一般在过程中可以自动解锁，万一没有解锁适当补齐就行了。

白金难度	5/10
白金所需时间	20小时左右
在线奖杯	3
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

Trophyumphant 白金

取得条件： 解锁所有奖杯

Devilish Deviant 金杯

取得条件： 所有游戏均获得金飞船

奖杯说明： 所有游戏达到游戏设定的金飞船分值以上即可。

Competent Deviant 银杯

取得条件： 所有游戏至少获得银飞船

奖杯说明： 所有游戏达到游戏设定的银飞船分值以上即可。

Cat-alogued 银杯

取得条件： 收集所有Mogger

奖杯说明： 详见攻略部分。注意收集到小猫后必须过关或自杀才算收到，直接退出游戏是不行的。

Exhibitionist 银杯

取得条件： 解锁所有画廊

奖杯说明： 画廊中的物品在每关达到银飞船条件下会解锁，全关卡达成银飞船即可入手此奖杯。

Terminated 银杯

取得条件： 摧毁2500个Botz

Grave Digger 银杯

取得条件： 摧毁500个Dead’Uns

Starry Eyed 银杯

取得条件： 收集5000个星星

Find the Time 银杯

取得条件： 收集1000个时钟

Over-boinged 银杯
取得条件： 弹起小精灵1500次
奖杯说明： 以上5个皆为累积型奖杯，在游戏过程中都能自然获得。

Fun Deviant 铜杯
取得条件： 在所有游戏中至少赢得一个铜飞船
奖杯说明： 30个游戏全部通过即可获得奖杯。

Dipped into Deviant 铜杯
取得条件： 赢得你的第一个铜飞船
奖杯说明： 第一关过关后获得奖杯。

Mmm,hardware 铜杯
取得条件： 应用过所有PSV的操作
奖杯说明： 通关过程中自然获得。

Taste of Victory 铜杯
取得条件： 赢得你的第一个金飞船
奖杯说明： 有一个游戏达到金飞船要求的分数即可获得奖杯。

Meow! 铜杯
取得条件： 获得你的第一个Mogger
奖杯说明： 收集到第一个MOGGER小猫

Twisty Root Grove 铜杯
取得条件： 解锁Twisty Root Grove区域

Chillrock Grove 铜杯
取得条件： 解锁Chillrock Grove区域

Surfcrest Bay 铜杯
取得条件： 解锁Surfcrest Bay区域

Metroburg 铜杯
取得条件： 解锁Metroburg区域

Blackrust Refinery 铜杯
取得条件： 解锁Blackrust Refinery区域
奖杯说明： 以上5个为剧情杯，通关过程中自然获得。

Scored! 铜杯
取得条件： 在线排行榜上公布分数
奖杯说明： 打游戏时候连着PSN（现在应该叫SEN了），打完就会上传了，奖杯获得。

Trowdown 铜杯
取得条件： 挑战一个PSN好友
奖杯说明： 进游戏后点GAME，如果PSN好友中有人有这个游戏，而且分数比你低就会在下面显示分数，然后你点CHALLENGE，会向这个选定的好友发送一个文件，然后就奖杯获得了。

Honour Upheld 铜杯
取得条件： 战胜一个来自PSN好友的挑战
奖杯说明： 接上面那个奖杯，如果有人对你进行了挑战，你会收到一个消息，然后从消息中进入这个挑战的游戏或点击主界面下方的信息进入游戏，这个重要！直接从游戏里进入得不到奖杯。然后分数比发来的挑战分数高就可以获得这个奖杯了，也就是说当你或你的朋友已经完成全金飞船时，就很难超越了，这个奖杯越早完成越好！比较简单的方法是：先找一个好友，两人打一个游戏打到铜杯后故意失败（铜杯还是很简单的），然后由分高的发挑战给分低的，分低的按之前说的方法进入后只比挑战分高一点，然后故意失败，发挑战给对方，对方再按此方法打一次即可互相解开这个奖杯。

Long Way Roller 铜杯
取得条件： 滚500000M

Air miles And Miles 铜杯
取得条件： 飞1000000M
奖杯说明： 以上两个为累积型奖杯，不用刻意去刷。

Full Controller 铜杯
取得条件： 在游戏最后满血状态完成Rolling Pastures
奖杯说明： 在游戏进行到最后一关有2个加血点，这时留1个闪电技能，把这关所有星星吃完，打开洞口，然后补充至血满以后使用闪电然后过关即可。可以在挑战金飞船过程中拿，这样就可以不用打两次10关了。

Kyle says, "Don't touch..." 铜杯
取得条件： 在Shack Shover游戏中不击中任意一个人类和小精灵的状态下获得35000分
奖杯说明： 玩的时候仔细点击不要打到普通人，并且达到35000分即可获得。

No-Electro Hero 铜杯
取得条件： 在没有使用EMP pickup的状态下完成Corridor Caper
奖杯说明： 就是没有使用道具过关，拿的时候不用考虑分数，只要吃完所有的时钟过关就行了，先熟悉关卡拿金飞船，然后再拿这个会简单不少。

The Mighty Boost 铜杯
取得条件： 在任意一关Cloud Rush游戏中加速通过所有环
奖杯说明： 不需要全程按住加速，只需要在过环时加速即可。推荐第二关完成，环离开的位置较为接近，第四关也是不错的选择。

Day None Patch 铜杯
取得条件： 在没有修补气球的状态下完成Hot Air Hero
奖杯说明： 鸟和炸弹会弄坏气球，炸弹靠个人操作不要去碰到，鸟出现的时候用多个手指同时触控，这样覆盖面积大，加上快速点击，鸟是没有机会破坏你的气球的。破了一个洞时还有机会，只要及时加热气就行了。

Dead'Un Masher 铜杯
取得条件： 在Rotten Rumble游戏中一发命中6个或者更多僵尸
奖杯说明： 尽量小角度弹射，这样一次弹射的反弹次数就多，到后期一次出近10个僵尸，一次击倒6个还是不难的。

Bomb'Em,Man 铜杯
取得条件： 在Corridor Calamity游戏中一发击中2个或更多僵尸
奖杯说明： 后期僵尸较多，使用一次道具击中2个僵尸即可。

They mostly come at night,mostly 铜杯
取得条件： 在晚上0点至1点之间游玩Rollin Horror
奖杯说明： 更改系统时间在0点至1点之间，然后玩Rollin Horror即可。

Sty on target! 铜杯
取得条件： 在Death Speeder游戏中连续5次加速而不碰撞
奖杯说明： 5次加速不装上障碍物即可获得。

Sharpshooter 铜杯
取得条件： 在Botz Invasion游戏中破坏10个机器人并且百发百中。
奖杯说明： 就打游戏的前面三关，射击的机器人3枪，红色机器人4枪，有放空枪没打到机器人就重来，在100%命中率下打掉10个机器人时奖杯入手。

Timeless 铜杯
取得条件： 在Chalet Shover游戏中不获得Clock pickups的状态下获得至少28000分
奖杯说明： 游戏过程中故意不去点击时钟加时间就可以了，同时打到28000分，总的来说难度不大。

Blink and you'll miss it 铜杯
取得条件： 从Risky Rambler游戏中的隐藏房间中获得星星
奖杯说明： 见Risky Rambler游戏金飞船攻略即可。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

Storm Chaser 铜杯

取得条件： 在Depth Dive游戏中至少进入10个不同的旋风并完成游戏

奖杯说明： 故意卷进旋风中并过关。这个肯定是和金飞船分开两次打的，只过关不吃星星的话时间上并不紧张。

Smooth Mover 铜杯

取得条件： 在没有碰到围墙的状态下完成Depth Charge

奖杯说明： 过关过程中不要碰到两边的墙壁，注意游戏中后期有上下往中间动的石柱障碍，奖杯不明确是否可以碰到，尽量不要碰到。直道稍微加速，变向时减慢，解这个奖杯不用考虑分数，时间应该是足够的。注意第四关的几个转角有点小，当心碰到。

I didn't wipe 铜杯

取得条件： 在没有被喷到绿色粘性物的状态下完成Botz Blast

奖杯说明： 这个有一定难度，要多试几次。推荐方法是先打一遍记下哪几关出现大量章鱼的，同时在获得闪电后，敌人慢慢打，有些射击机器人会掉落导弹，这时不要去打导弹，把闪电留着，大批量章鱼的关直接放闪电使章鱼晕眩然后过关。由于没有足够数量的闪电支撑所有有章鱼的关卡，可以用提前向黑洞射击的方法将出三个章鱼的关卡硬打过去，实在撑不住的时候再放闪电。

Cave Brave 铜杯

取得条件： 在一次Risky Trails游戏中至少获得120个pickup

奖杯说明： 挑战此关卡的金飞船过程中自然可以获得。

Star Barred 铜杯

取得条件： 获得少于20个星星的状态下完成Aqua Speeder

奖杯说明： 要和金飞船分两次拿。避开星星，然后不被机器人追上成功过关即可。

Crate Breaker 铜杯

取得条件： 在Rolling Shores游戏中一秒钟内砸开一个箱子

奖杯说明： 快速点击关卡内的问号箱，会爆出4个星星，同时奖杯入手。

Jump Around 铜杯

取得条件： 在Bouncer Trouncer中跳上一个平台5次

奖杯说明： 在第一关一开始倾斜PSV跳到最远那个平台上，然后在同个平台上满五次奖杯入手。

Just made it 铜杯

取得条件： 在至少剩余10秒的状态下完成Depth Avenger的第四关

奖杯说明： 金飞船获得之后返回来打，第四关不吃星星直接过关即可。

Laaaaaaaaaaaaaa! 铜杯

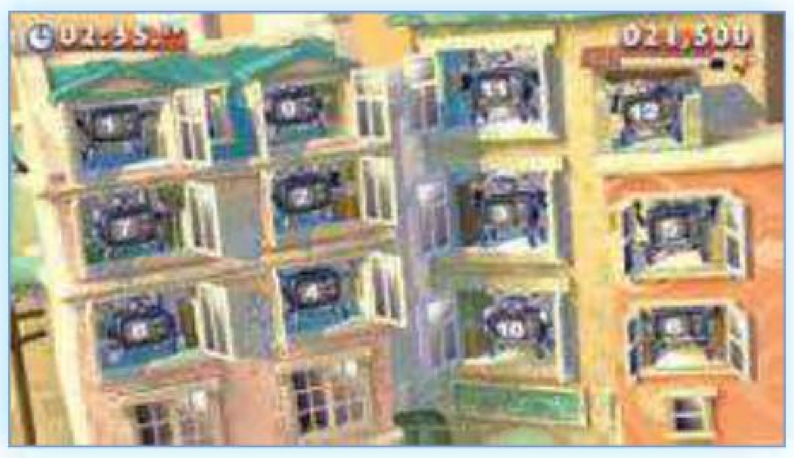
取得条件： 在Smashing tune中持有一个音符至少5秒

奖杯说明： 同一个音调保持小精灵长大嘴巴5秒不停，记得要HOLD住，吹口哨可以省点力气。

Perfect 12 铜杯

取得条件： 在City Shover中依次击中12 Number-Botz

奖杯说明： 电视机分3次出现，依次是4个、8个、12个，最后一次出现时依次打完就行，时间并不是很紧张的。



▲按顺序点击电视机机器人。

Watch the Birdy 铜杯

取得条件： 在Tower of Boing单人游戏中收集3个Bird Pickup

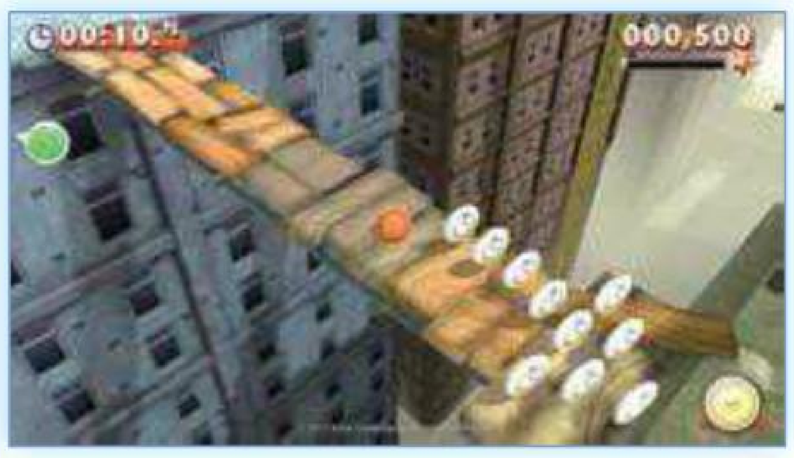
奖杯说明： 小鸟在不取得的情况下会一直出现，只要保持小精灵一直处于直上直下的弹跳状态就一定可以取得。由于中后期的关卡里都有小鸟，通关过程中打到3个鸟一般在不经意间也可以拿到。

A Head for Heights 铜杯

取得条件： 在至少剩余30秒的状态下完成Risky Inclination的第一关

奖杯说明： 第一关有近路，在电梯方向往边上走（见图）吃完所有时间，然后按正常过关，不用理会星星，30秒以上试两次就行，不难。

▲1.图中为升降机区域。



▲2.选择往下方木桥方向走就能到达大块时钟这里。

Deviant strom 铜杯

取得条件： 在Street Speeder游戏中加速冲过终点线

奖杯说明： 过关时用R冲刺即可，不多说了，很简单的一个。

Stream Saver 铜杯

取得条件： 在未被Botz破坏引擎状态下完成Neutron Nudger

奖杯说明： 每次机器人出现就打死，没有减少HP并且最后过关即可获得奖杯。

The Right way is the wrong way 铜杯

取得条件： 只通过顺时针扭曲平台完成Manic Melter

奖杯说明： 只用顺时针转动，也就是前屏幕的手是从右往左移的。奖励关的星星可以不吃，避免失误，全部关卡通过后获得。

Cold as Ice 铜杯

取得条件： 在Corridor Complications游戏中粉碎5个冷冻Botz

奖杯说明： 使用关卡的道具并粉碎机器人，由于中后期关卡机器人众多且道具也不少，获得的难度不大。

Heavy Metal 铜杯

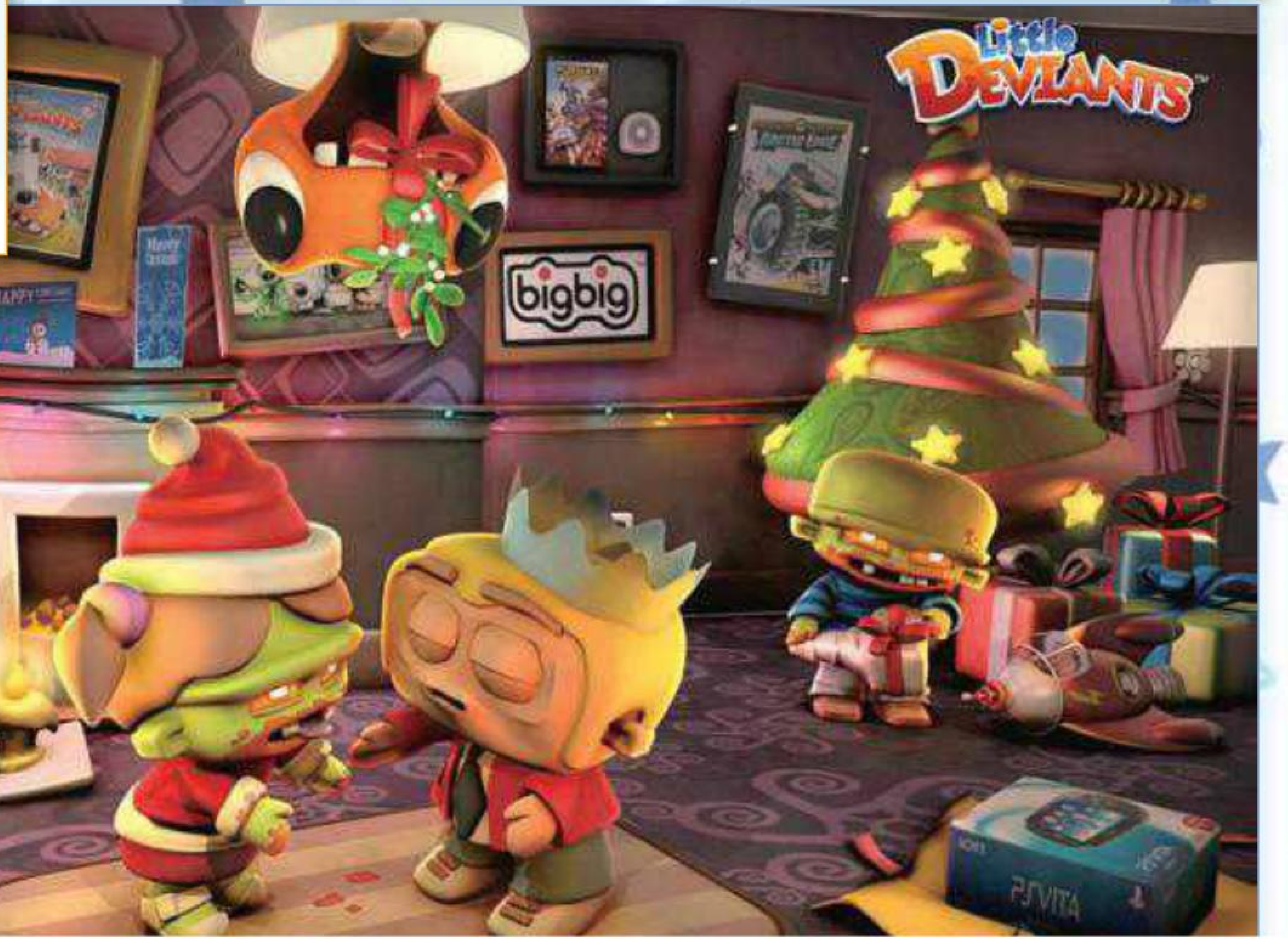
取得条件： 在Destructor Constructor中摧毁20个Botz

奖杯说明： 游戏过程中尽可能消灭机器人即可获得奖杯，无需特别注意。

Teacher's Pet 铜杯

取得条件： 在Cannon Codes中连续3次输入正确的代码

奖杯说明： 在每个STAGE最后输入代码时连续三个STAGE输入正确即可入手奖杯。



作为PSV上第一款《传说》，而且又是对原NDS版的“重新构筑”，本作一经公布就引起了FANS的关注。NDS版以其优秀的素质，极大程度洗刷了《风雨传说》当时带来的恶劣影响。而本作在PSV平台上的进化也是有目共睹的。从隐藏迷宫中解锁的几张图片来看，NBGI似乎有将NDS的另外两款作品也“R”掉的迹象。不管是《风雨传说》的洗刷污名，还是《心灵传说》的锦上添花，都是值得我们期待的。

文 白菜　美编 Juxi

RPG	圣洁传说R			必须记忆卡
	テイルズ オブ イノセンス R			1465MB
	NBGI	2012年1月26日	日版	1人
零售版：5980日元/下载版：5380日元		无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

系统详解

基本操作

键位	大地图	城镇/迷宫
方向键/左摇杆	角色移动；按住×键为走动	
右摇杆	旋转视角	–
○	进入城镇与迷宫；调查	对话、调查
△	打开菜单	
□	召唤飞行船	使用ソ–サラ–リング
L	视角复位	–
R	切换地图显示	
START	表示全体地图	–
SELECT	进行杂谈	

战斗中	
方向键	单轴移动
左摇杆	自由移动
右摇杆	发动术技
○	通常攻击
×	方向键+×发动术技
△	打开战斗菜单
□	防御；战斗菜单中切换镜头距离
L	发动OVL；OVL中发动秘奥义；战斗菜单中切换作战
R	切换目标对象；长按表示详细信息
START	暂停；战斗菜单中切换操作角色
SELECT	切换操作模式
触摸屏	使用命令术技

菜单解说

在大地图、城镇与迷宫中，按下△键就能打开游戏菜单。在主菜单界面中可以确认角色的HP、TP以及等级等状态，另外也可以改变参加战斗的角色以及排列顺序。接下来就详细介绍下各个选项的作用。注意在主菜单下直接按SELECT键，可以改变操作角色的操作模式。后文将会详细介绍操作模式的区别。

术技

在移动中可以使用回复术。另外在战斗中，玩家控制的角色只能使用登录在快捷术技槽的术技，因此如果不想在战斗中进菜单来回回切换的话，最好事先好好设置。不过令人欣喜的是，本作一改惯例，添加右摇杆后一共可以设置8个术技，再加上命令术技的话，基本可以对应大部分情况了。

进入术技菜单后，按△键可以在“术技设定”和“术技使用”两个子菜单中进行切换。设定菜单中按←→键可以切换快捷术技槽，右摇杆四个方向对应多出来的四个术技；使用菜单中可以用□键切换AI控制该角色时是否使用选定技能，以及利用START设定命令术技。设定命令术技后，在战斗中点击角色头像，该角色就会使用设定好的术技。

术技的特征

角色可以通过消耗TP使用术技。大致上近距离的战士系角色多修得技，而远距离的法师系角色多修得术。以下将详细介绍两者的特征。

技：技的特点是输入指令后立刻就能使出。技可以按顺序分为特技、秘技、奥义与秘奥义四种，威力与TP消耗都是由低至高。通常攻击之后可以随时取消使出技，造成连续攻击。秘技可以取消特技，奥义可以取消特技或秘技，秘奥义可以取消所有攻击，这个系统被称为“技连携”。在战斗中以技连携对敌人进行攻击的话，可以使敌人一直处于受创状态中无法恢复，换来更长的攻击时间，因此在TP允许的情况下应该积极进行连携。

术：术与技的不同之处在于输入指令后还需要一段咏唱时间，而这段时间中咏唱者如果受到攻击就会被中断咏唱，因此战士系的角色要注意保护咏唱者。另外途中想要自行中断咏唱的话，按下□键就可以了。如果是玩家操纵咏唱者，在咏唱完毕后按住×键能够保持发动前的状态，放开则立即发动。

アイテム

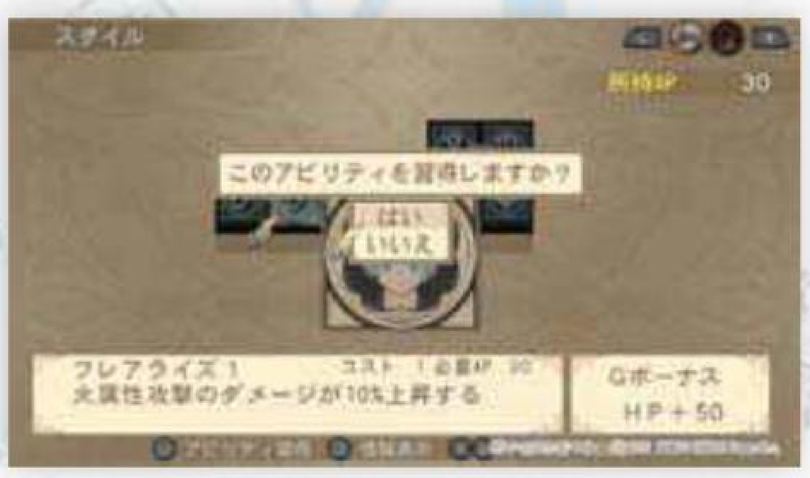
在游戏过程中可以获得的道具汇总。道具种类从左到右分为刚刚获得的“新品”、可以使用的“道具”、可以装备的“武器”、“防具·体”、“防具·头”、“装饰”、料理用的“食材”、剧情获得的“贵重品”以及下载相关的“DLC道具”，按下L或R键可以在道具种类中进行切换。除了特定的贵重品以外，同名道具原则上最多只能携带15个。

装备

这里可以改变角色的装备以及称号。将光标对准装备按下SE–LECT键，还能查看该装备的具体数值。注意有些装备上附有属性，好好利用可以让战斗的难度降低不少，具体情况请参照后文的属性说明部分。

スタイル

在游戏中击倒敌人会获得AP，而AP就可以在这一栏下面学习技能。按△键可以在“技能习得”和“技能设定”界面中切换。



技能设定界面中，将已经习得的技能装备起来，字样变成黄色后才能发挥效用。每装备一个技能就会消耗其COST（**コスト**）相应的CP值。角色同时装备的技能数不能大于角色当前的CP。

技能习得界面中可以消耗AP习得技能。标识着“C”的技能格代表着增加CP最大值；标识着“！”的技能格代表着需要获得特定的称号才能习得该技能。画面右下角的G奖励则是将一条线上相连的技能全部习得后，就会得到基础能力的加成。技能会随着剧情的进展慢慢增加，不要忘记随时进行检查。

レイブ

与气合槽相关的设定。在这里为气合槽装备上相应的气合技能，气合槽蓄积到相应等级后就能发动技能效果。气合槽的说明将在后文叙述。气合技能需要在G商店里用GRADE进行换取。

战斗设定

作战

在作战菜单中，用△键可以在“基本行动设定”和“优先行动设定”中进行切换。

基本行动设定

在这里可以设定AI控制角色的行动方式。其中战斗中的基本行动比较重要，分为6种类型：

类型	描述
通常战斗	所有行动都比较有平衡性
火力战斗	以高威力的招式为中心进行战斗，会不断进行攻击
手数战斗	以注重连击数的攻击方式进行战斗，会不断进行攻击
防御战斗	时刻注意自身的HP进行战斗，是最不容易陷入战斗不能的作战
支援战斗	以支援同伴的行动为中心进行战斗（例如保护正在咏唱中的同伴）
回复战斗	以回复同伴HP为优先进行战斗

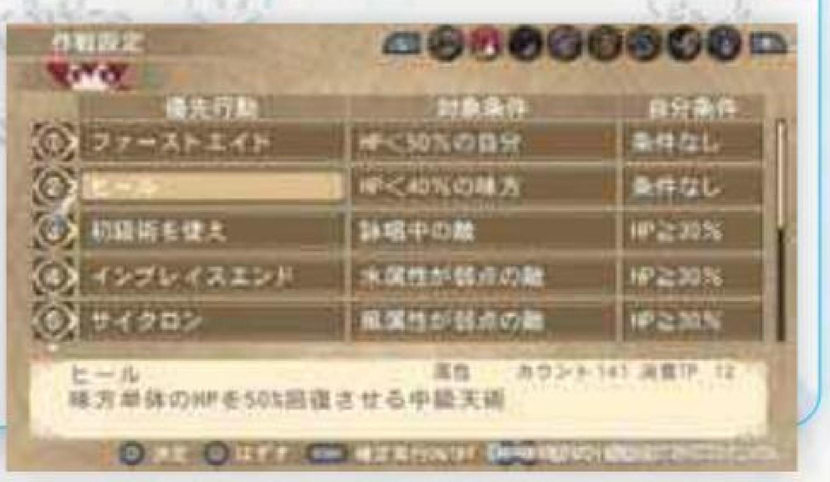
6种作战都各有特色，例如对平时杂兵战时想快速解决战斗、又或是有危险的目标必须尽快解决时，推荐选择“火力战斗”；在迷宫中面对比较难缠的杂兵，而补给方面并不充裕时，可以选择“防御战斗”；物理防御高，需要用术进行攻击的敌人，可以选择“支援战斗”；而对BOSS战时感觉难度太高比较吃力，可以选择“回复战斗”。

优先行动设定

这里可以对角色在处于具体情况下时，采取的不同行动进行优先度设定。最多可以设定10项，越往上的项目越会优先被执行。设定完毕后以START键控制是否开启该优先行动，开启的情况下，只要满足条件，该角色就必定会做出设定好的行动。一开始可以进行的条件设定并不多，需要在G商店里用GRADE进行换取。

队列

设定角色在战斗中与敌人保持的距离，越往右代表离敌人越近。通常的战术是肉盾型角色（例如卢卡）在最前列，拦住敌人的攻击者，或是第一时间击溃敌人的咏唱角色。咏唱系角色放在后排，负责安全回复或术攻击。



料理

料理最大的用处就是给玩家施加增益状态。当取得食谱且拥有必需食材后就能进行料理。每使用一次料理后角色就会进入饱餐状态，直到战斗次数消耗掉或住宿休息前都无法再次制作料理。制作料理的时候可以选择制作者，根据制作者的料理等级不同，料理的成功率也会有区别，成功的料理才能获得效果。根据制作料理的数量，制作者的料理等级也会逐渐提高，成功率也会随之提高。如果制作者的料理等级低于该料理需要等级，那么成功率将会根据等级差适当下降。

在料理快捷栏处设定好料理与制作人的话，战斗结束时按下对应方向键+□，就能够快速完成料理，进行对角色的回复。这个操作适合快速集体回复HP、TP或防止异常状态。

ステータス

角色能力说明	
项目	说明
LV	角色现在的等级
AP	现在持有的AP
HP	角色的生命现有值与最大值
TP	使用术技时必须消费的术技值
OVL	现阶段的OVL量。战斗中蓄满时，按下L键可以发动
NEXT	提升至下一等级还需要的经验值。等级越高则需要的经验值越多
物攻	使用武器与技时的攻击力
物防	对于敌武器攻击的防御力
术攻	使用术时的攻击力
术防	对于敌术攻击的防御力
幸运	影响命中率、道具掉落率与盗窃成功率
经验值	现在获得的总经验值
料理LV	现在的料理等级
属性	攻击时附加的属性
耐性	对于敌属性攻击的耐性
状态耐性	对于敌异常状态攻击的耐性

羁绊

通过杂谈中的选项以及战斗中为同伴进行回复等行为，可以增加同伴之间的羁绊。羁绊提升以后，会增加相关角色间的对话事件。这个设定虽然没有特别实际的用处，但关系到奖杯的获得，因此奖杯控们也不要忽视。

ライブラリ

这里可以进行“怪物图鉴（モンスター图鉴）”、“履历（あらすじ）”、“战斗指南（バトルブック）”和“综合记录（レコード）”的确认。

システム

在这里可以进行“存档（セーブ）”、“读档（ロード）”和“设定（コンフィグ）”。

记忆阵

除了大地图上可以随时存档以外，要保存游戏只有找到迷宫或城镇中的记忆阵。记忆阵分两种，蓝色的记忆阵只有存档功能，通常在城镇之中；而绿色的记忆阵则附带HP与TP的全回复，通常都在迷宫的入口处或重要剧情点之前（例如BOSS战前），因此看到绿色记忆阵，可以将其视为马上要开始BOSS战的警告。

战斗相关

“《传说》系列”最引人注目的便是战斗系统。下面将详细解说本作战斗方面的注意事项。

遇敌与战斗任务

本作的遇敌方式为RPG玩家们又爱又恨的踩地雷。另外在战斗开始时，画面上偶尔会出现一些要求满足特殊条件的战斗任务，如果在战斗中满足该条件后获得胜利，将会得到特殊的报酬，例如HP回复70%、获得AP×2之类的。

战斗操作模式

战斗中有三种操作模式可供选择。游戏默认玩家操作菜单中排第一位的角色。战斗中可以按SELECT键随时切换操作模式，也可以在平时的主菜单下按SELECT键切换。

手动（マニュアル）

行动不受限制，角色可以按照操作随心所欲地行动。但是攻击与防御方面都没有辅助，需要玩家高水准的确切操作。

半自动（セミオート）

初期模式，操作的角色会自动调整攻击时与敌人的间距，适合初学者上手。

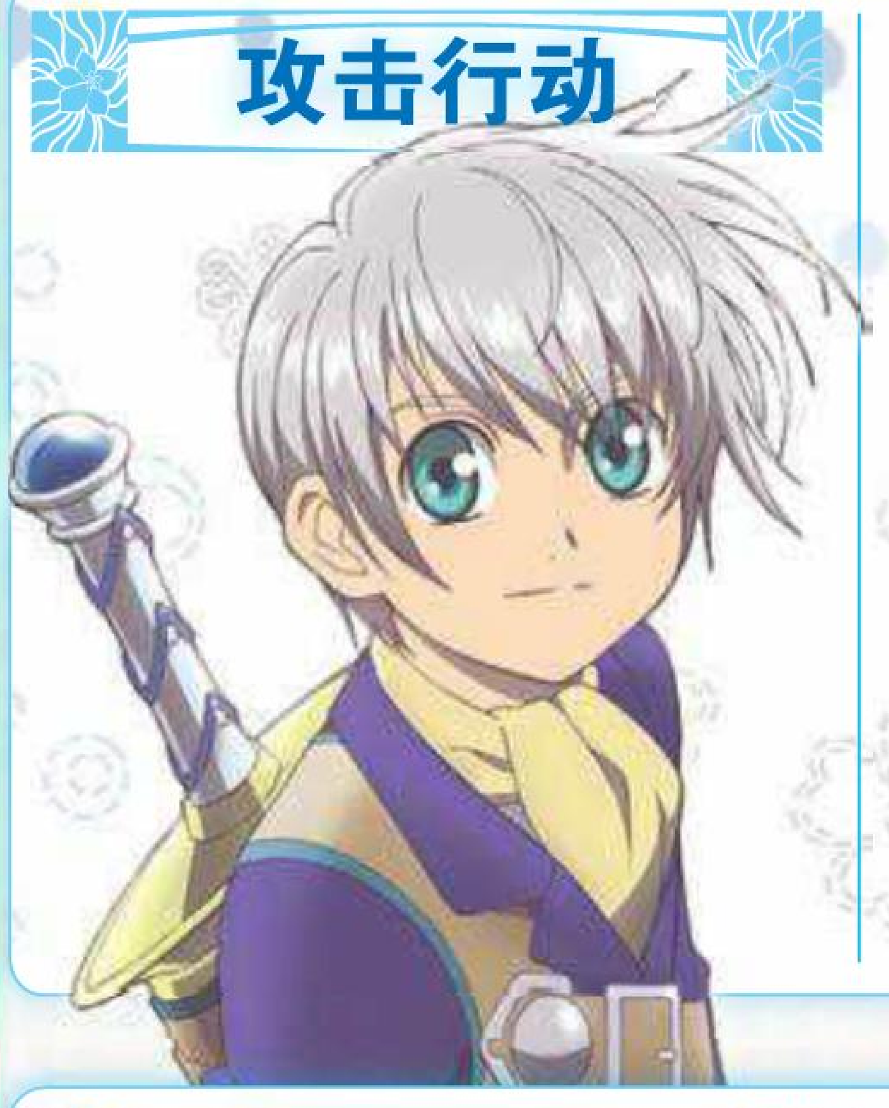
自动（オート）

角色操作全部交由AI完成，按照事先设定好的战术来行动。因为角色无法进行细微的行动，在面对BOSS级强敌时会陷入苦战，因此只推荐给不擅长动作游戏的玩家。

自由移动

推动左摇杆就能进行自由移动。利用这个操作可以简单地移动到目标身后进行夹击，又或是吸引敌人让我方咏唱的术能够轻易命中敌人。总之是个实用价值很高的操作。

攻击行动



通常攻击配合滑杆方向能够做出不同效果的攻击，可以根据战场的情况有效活用。

通常攻击指令	说明
○	速度最快的通常攻击，特点是攻击后硬直小，非常好用
方向键↑+○	上挑斩攻击，可以造成敌人短暂浮空，适合用来追加连技
方向键↓+○	下段攻击，能够打到低身位的敌人
左摇杆+○	自由移动攻击，能够将目标自动切换为当前攻击的敌人
跳跃中○	跳攻击，能够攻击到空中的敌人

防御行动

战斗中按住□键就能进行防御。防御能够减轻来自敌人的伤害，而且利用以下介绍的防御行动，能够让立回变得更加丰富。

防御行动指令	说明
□	防御，可以大幅减轻物理攻击的伤害，对术攻击也有一定的效果
□+方向键↓	术防御，可以大幅减轻术攻击的伤害，对物理攻击也有一定的效果
□+方向键←←	疾退，不改变朝向而快速进行后退回避的行动，能够迅速拉开与敌人之间的距离
□+方向键→→	冲刺，能够快速拉近与敌人之间的距离
遭到吹飞时□	受身，被吹飞中按下□键能在空中恢复体势，不会倒地
特定时机按□	防御反击，在敌人攻击即将命中的瞬间按□防御，能够对敌人造成硬直，制造出反击的机会

气合槽

战斗中左上角可以看到队伍的气合槽。不断攻击敌人就能够提升气合槽，反之遭到敌人的攻击或随着时间经过，气合槽就会缓缓下降。气合槽分为1～4等级，战斗中气合量增加到相应等级后，就会触发当前设置该等级下的气合技能。气合槽会保留到下一场战斗中，且影响秘奥义的威力。何时使用、如何使用都需要一番考虑。

OVL

在战斗中攻击敌人或是遭到攻击，都会增加角色的OVL槽。当角色的OVL槽满时，按下L键就能进入OVL状态。该状态下角色会解除并免疫除石化以外所有的异常状态与减益状态，基本能力得到提升，不会产生受创硬直，术的咏唱速度加快，气合槽更加容易提升。另外在OVL状态下，再次按下L键命中敌人，还能使出威力极大的秘奥义。虽然秘奥义发动后不止OVL槽，就连气合槽也会被清空，但秘奥义的威力取决于气合槽的现有量，因此比较推荐在OVL状态下狂攻提升气合槽，最后一刻再释放秘奥义，让伤害能够最大化。注意OVL状态下受到攻击会加快OVL的消耗速度。

属性

某些术技与装备品上都会附加属性。附带某种属性的攻击对上该属性耐性弱的敌人，将会造成比通常情况下更高的伤害，数值将以红色显示出来。反之如果对上属性耐性强的敌人，威力则会下降，伤害数值变为淡黑色。游戏中的属性共有7种，分别是火、地、风、水、雷、光与暗。耐性方面，按耐性由高到低的顺序排列下来，◎＞○＞△＞×。

异常状态

某些攻击会对遭到攻击的对象附加上异常状态。不算战斗不能状态的话，游戏中的异常状态共有5种。这些异常状态在战斗结束后都会自动解除，其中石化状态不会随着战斗中时间流逝而消失，必须要用特定的道具或术来解除。战斗中陷入异常后，角色的头像上会出现对应的图标。

异常状态种类	效果
毒	随着时间经过，HP缓缓减少
衰弱	随着时间经过，TP缓缓减少
恐怖	无法连续进行通常攻击，无法使用术技
麻痹	高几率强制中断攻击，容易遭到气绝
石化	变为石头，无法进行任何行动

愤怒状态

不断攻击敌人，会致使敌人陷入愤怒状态，此时敌人会全身闪着红色的光芒发出攻击。该状态下的敌人受到攻击也不会产生硬直，想要阻止这种状态，需要利用“防御反击”。在敌人攻击的瞬间按下□键，成功的话就会对敌人进行反击，打破防御状态，还能立刻开始进行技连携。虽然难度有些高，但还请务必掌握，因为敌人经常在玩家进行技连携的途中进入愤怒状态，不熟悉这个操作会被反击得很惨。

气绝状态

出招中被对方用连续强攻击中断，就会一定几率陷入气绝状态。这是敌我双方都会发生的状态。该状态下角色头上会闪金星，无法进行任何移动，不过短时间后就会恢复。当我方操纵角色陷入气绝状态时，快速转动左摇杆有助于加快恢复的速度。

通关继承

游戏一周目后，会给出一个存档的机会。当读取这个存档之后会出现选项。选择**はい**的话就能以通关时残留的GRADE来购买二周目特典，比如继承等级能力值、获得AP两倍之类的。选择“**モンスター**图鉴全解放”和“**スキットプレイヤー**全解放”的话（每个1000点），还能直接获得两个奖杯。选择**いいえ**的话，游戏会从最终迷宫的最后一个记忆阵重新开始，玩家可以继续在这个世界冒险。此时想要继承现有存档重新开始游戏，可以去**ミュース族の**里。另外继承存档开始二周目游戏的话，孔威和秋秋所说的异世界语言在游戏中会得以显示，玩家可以看清他们的真正关系。

特典	必要GRADE	说明
アイテム引继ぎ	120	继承除贵重品外所有道具
ガルド引继ぎ	100	继承持有的金钱
GRADE引继ぎ	10	继承持有的GRADE
パラメ–タ引继ぎ	200	继承现有等级、数值、技能、术技与料理等级
称号引继ぎ	100	继承称号
绊值引き继ぎ	10	继承羁绊值
レイヴ引继ぎ	50	继承现有气合技能与气合等级
作战引继ぎ	10	继承现有作战
レシピ引继ぎ	100	继承现有食谱
キャラ使用回数引继ぎ	10	继承角色战斗使用次数
アイテム所持数30个	50	道具最大所持数变为30
アイテム所持数60个	200	道具最大所持数变为60
アイテム所持数99个	500	道具最大所持数变为99
经验值0.5倍	10	获得经验值为0.5倍
经验值2倍	700	获得经验值为2倍
经验值5倍	2000	获得经验值为5倍
获得ガルド2倍	800	获得金钱为2倍
获得GRADE2倍	500	获得GRADE为2倍
获得AP2倍	1000	获得AP为2倍。
OVL上升アップ	1500	OVL槽上升率加快
レイヴ值上升アップ	1000	气合槽上升率加快
キャパシティ2倍	1500	CP值上升为2倍，增加可装备的技能数量
アイテムドロップ率2倍	600	道具掉落率为2倍
レアアイテムドロップ率2倍	1000	稀有道具掉落率为2倍
モンスタ–图鉴引继ぎ	10	继承怪物图鉴
モンスタ–图鉴全开放	1000	解放全怪物图鉴
スキットプレイヤ–全开放	1000	解放可在ミュ–ス族の里进行阅览的全杂谈

主线攻略

※本攻略中惟有最终隐藏迷宫由于没有地图显示，而且也没有什么特殊机关，因此不放上地图。其余迷宫会以地图方式刊载出来。

序

在遥远的国度里，手持巨剑的猛将——阿斯拉率领着庞大的仙萨斯军，击倒了敌将休普诺斯率领的拉提奥军，即将对天空城展开攻击。

少年卢卡总是在此时醒来。对比出身王都商人之家，现实中稍显懦弱的自身，在梦境中，他与勇猛的阿斯拉合为一体，阿斯拉逐渐成为了他的憧憬。在这个被神明遗弃的时代中，长时间的战争正在进行，而拥有奇异能力的异能者也让人们感到不安。王都雷古努姆终于颁布了《异能者捕获适应法》来抓捕这些异能者。卢卡虽然认为这与还是孩子的他并没有太大关系，不过这也就到今日为止。日常的生活将在他今日与朋友的出游后，发生翻天覆地的改变……

王都雷古努姆（王都レグヌム）

剧情

在两个朋友的邀约下，卢卡（ルカ）前往伏尔非森林（フルフィの森）进行冒险。出发前遇到了一名神秘的少年，说着“灵魂救赎”之类的话消失了。一头雾水的卢卡径直来到森林中，看到了有关阿斯拉（アスラ）与伊南娜（イナンナ）、天上界与地上之间的幻觉，还被一名叫哈斯塔（ハスタ）的男子给吓唬得够呛。回到王都后，卢卡亲眼目睹了异能者少年被逮捕的一幕，之后遇到了名为伊莉娅（イリア）的少女与她的宠物跟班可达（コ–ダ），并被卷入伊莉娅与教团兵之间的冲突。觉醒了前世力量解决敌人后，带领教团兵袭击了伊莉娅村子的神秘女子玛提乌斯（マティウス）出现，她说出的词汇都是卢卡梦中所听到过的，并且一直追寻着阿斯拉的恋人伊南娜的转生体伊莉娅，想要知道“创世力”的所在。而当得知卢卡是阿斯拉的转生体之后，玛提乌斯满足地离开了王都。为了搞清楚创世力的真相，伊莉娅邀请卢卡一起踏上寻访前世之旅。而被视为异能者的卢卡为了不给家里带来麻烦，选择与伊莉娅一起离开。

流程

下楼发生剧情，获得“エディの剑”、“バトルブック”和“モンスタ–图鉴”。在旅馆处有记忆阵可以进行存档，之后向西南出口走两步会遇到一名少年，剧情后就可以出城镇了。不过与武器店旁边的NPC以及城镇西南边的NPC对话可以获得道具，西南边的房子里也有宝箱，不要错过。出城后往南走来到フルフィの森，顺着路前进到一半时会有剧情，路过存档点后又有剧情，到了深处之后，又要回到王都。进入王都后发生动画剧情，然后前往东北道具店前的小店处购买热狗，之后剧情结识伊莉娅，并强制与两名教团兵战斗。大段剧情后获得武器，伊莉娅成为同伴。离开王都之前可以先前往道具店整备一下。

地图

宝箱

王都レグヌム	
1	オレンジグミ
2	アタックリング
フルフィの森	
1	アップルグミ
2	スペクタクルズ×2
3	350ガルド

Check Point

1.西南边房子里的宝箱要等秋秋加入后，以她作为领队开门才能获得。
2.二周目之后，卢克开场会获得称号“パジャマボ–イ”。

雷古努姆山脊～西之战场（レグヌム卡～西の战场）

剧情

为了前往南边的圣都拿奥斯（ナ-オス）寻找转生者，两人来到雷古努姆山脊，却被古力格力（グリゴリ）之民抓到了转生者研究所，面对能够封印前世天术的敌人，两人毫无胜算。在同一间牢房里遇到了名为千岁（チトセ）的少女与名为斯帕达（スパ-ダ）的少年，而斯帕达正是之前在王都被抓走的少年异能者。之后卢卡、伊莉娅与斯帕达被迫与前世关联的仙萨斯军队之敌——拉提奥士兵战斗。为了保护卢卡，斯帕达也唤醒了前世之力，他正是阿斯拉的配剑——圣剑迪兰达尔（デュランダル）的转生者。力量得到认可的三人将被作为士兵送上西边的战场，对抗加拉姆（ガラム）士兵。

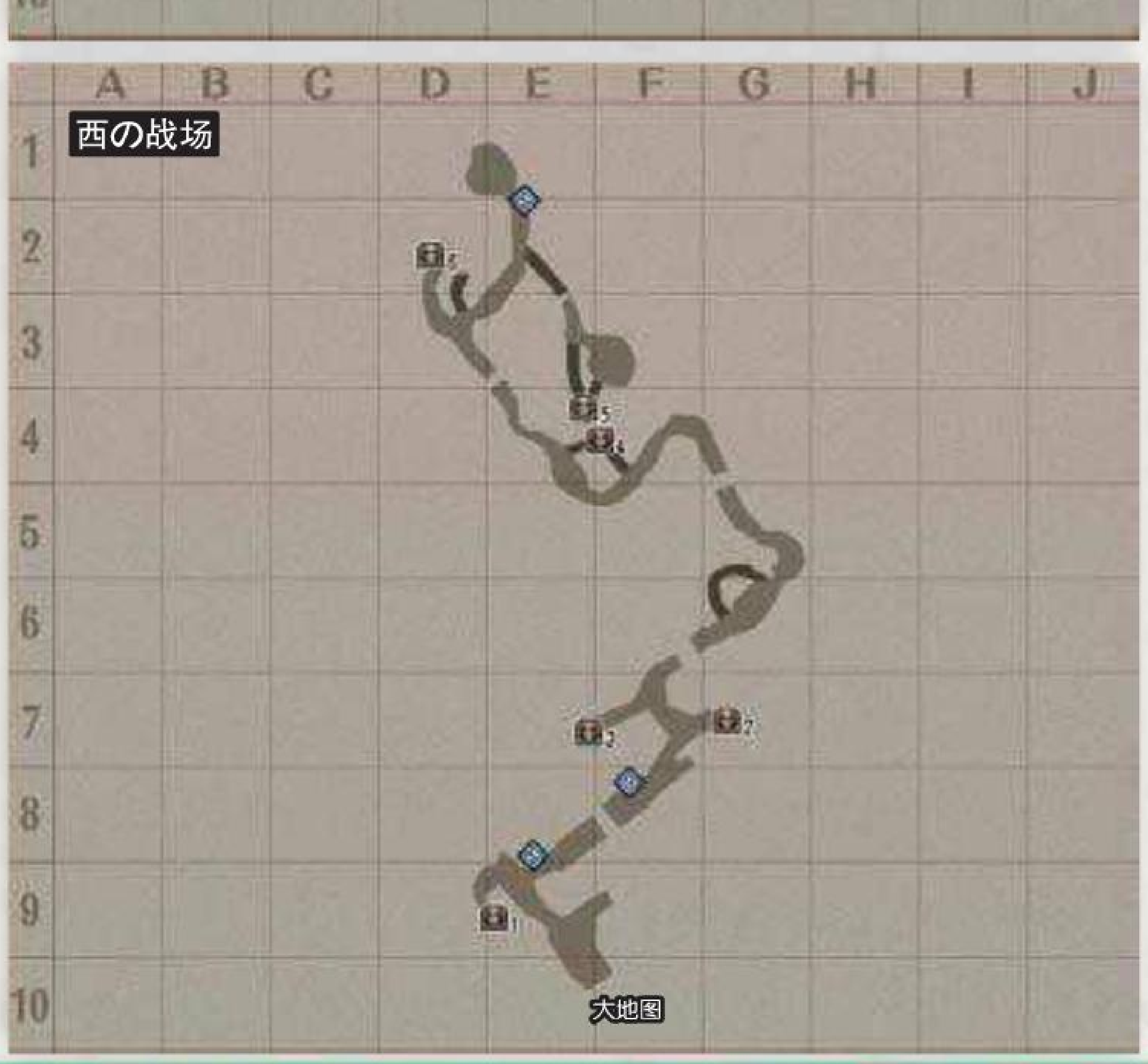
在战场中千岁的前世判明为暗恋阿斯拉的女将领咲耶（サクヤ），而奇袭我方大本营的狙击手利卡路德（リカルド）更是与阿斯拉大战过的休普诺斯（ヒュプノス）的转生者。不过只为完成奇袭任务的他并没有因为与卢卡的再会而混乱，反而拦住想要大开杀戒的神经质男子哈斯塔，掩护了卢卡一行离去。

流程

离开王都后往西前进过桥，然后向南走来到卡のキャンプ可以住宿一晚并整备装备。之后继续往南前进进入レグヌム卡。第一个分岔路先走右边可以获得一个贵重品“プローチ”。一路向上攀登，在吊桥前发生剧情，强制移动到转生者研究所。与在场的两个角色对话后发生剧情（与千岁连续对话两次可获得装饰“ラビットシンボル”，没拿到后面也能补上），斯帕达成为同伴。之后进行两场强制战斗，第二场战斗卢卡不会参战。敌人的动作很迟缓，注意防御就能轻松过关。之后与两人对话就会强制移动到西の战场。

西の战场第1图是休息营地，与大部分士兵对话可以获得道具。这里还有G商店出售重要作战条件“咏唱中的敌人”，一定要先行交换，然后将所有人的作战优先行动设定为狙击咏唱中的敌人，在日后的战斗中会起到莫大的作用。与卫生兵对话休息后，往上走会发生与千岁重逢的剧情，开启菜单中的料理选项。之后再次住宿的话，可以获得千岁赠与的装饰“ラビットシンボル”。第2图与东南方的士兵对话可以获得新的食谱。第3图可以选择正面或背面交战，此后所有的战斗全部选择奇袭背面的话，不仅可以减少敌人的数量，完成后还可以获得增加能力的药草奖励。第4图进入后会有强制战斗。第5图注意从北边的小路奇袭敌人的背后。第6图同样是强制战斗。第7图同样注意奇袭背后。战斗后会看到一个士兵在验收战果，先不要与他对话，从士兵右下方的小路进入隐藏地图，等到奇袭这里的士兵之后返回汇报，完成总共4次奇袭，才能获得3个加能力的药草。存档回复之后进行战斗，然后发生剧情，回到第1图进行与狙击手的BOSS战，不断自由移动吸引火力就能轻松将BOSS击倒。

地图



宝箱

レグヌム卡	
1	ライフボトル
2	レザ-メイル
3	400ガルド
4	やきそばのレシピ
5	ライフボトル
6	セ-ジ
西の战场	
1	500ガルド
2	オレンジグミ
3	ライフボトル
4	パラライチャ-ム
5	ホットチョコレ-トのレシピ
6	アップルグミ ×2

Check Point

1.卡のキャンプ处住宿可以看到住宿事件。
2.レグヌム卡入口处下方路线的“プロ-チ”记得要去拿取，关系到食谱“サンドウィッチのレシピ”的获得。
3.西の战场奇袭敌人4次，可以获得3个加能力的药草。

雷古努姆山脊～圣都拿奥斯（レグヌム卡～圣都ナ-オス）

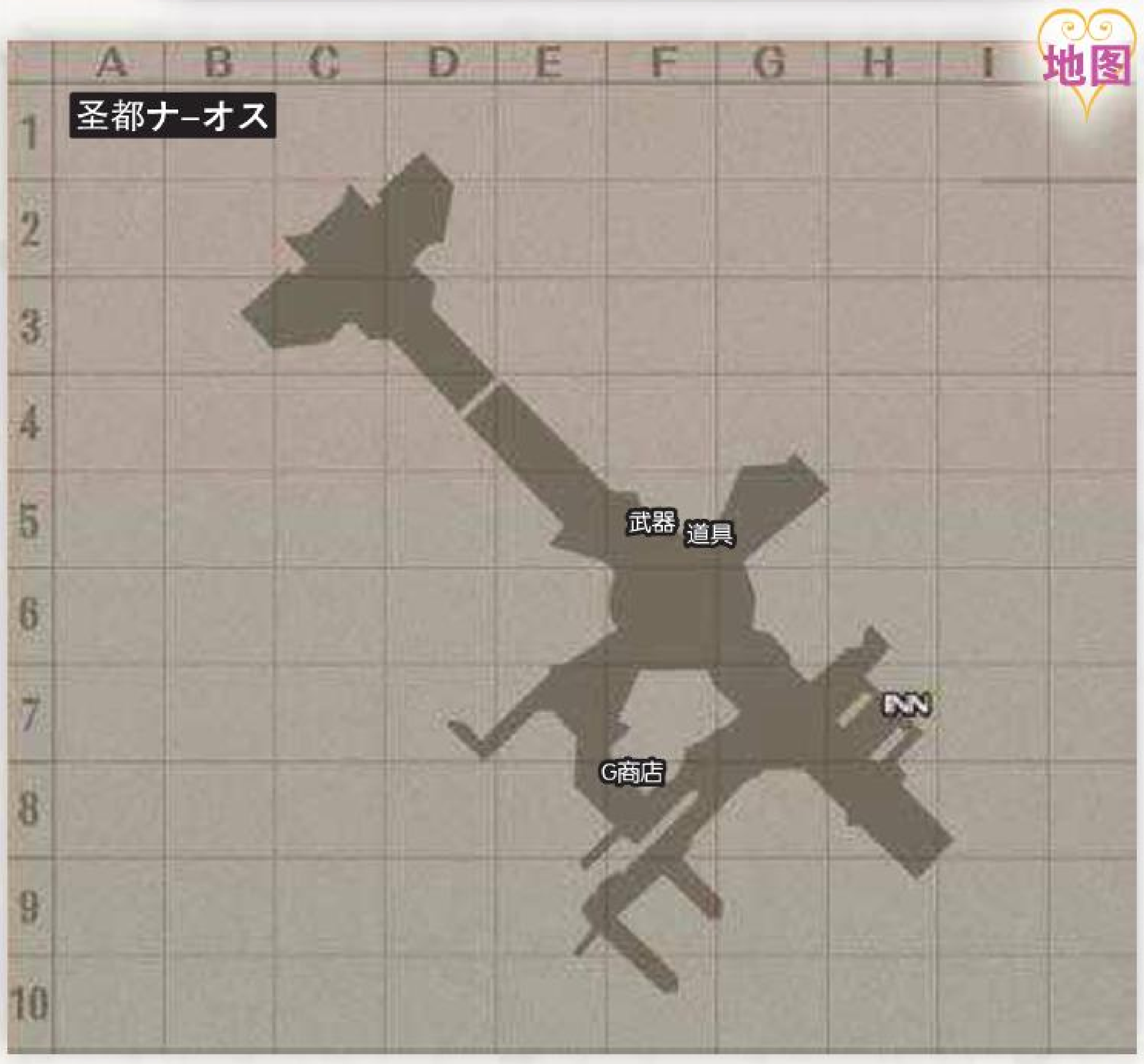
剧情

因为利卡路德的奇袭而逃出来的三人决定再次前往圣都拿奥斯。来到圣都之后在搜集情报的过程中，发现斯帕达竟然出身骑士名门，并且从老管家那里打听到了圣女安洁（アンジュ）被抓捕到拿奥斯基地（ナ-オス基地）的情报，众人决定将其救出。

流程

大地图往东南方向来到卡のキャンプ，与帐篷左边的小孩子对话，猜拳胜利可以获得称号和增加HP上限的草药，之后可以反复挑战，奖品为一个果冻。北面出口的猫需要食材“チキン”，给它可以获得一瓶复活药。来到レグヌム卡，翻过山脊后完成一场强制战斗，进入大地图往东南方向前进就可以来到圣都ナ-オス。圣都ナ-オス有不少支线可以触发，主线为前往西北方向的大圣堂，然后回到城镇入口发生剧情，斯帕达获得称号“お坊ちゃま”，伊莉娅获得称号“村长の娘”。之后来到西北方向的房子中，剧情后前往东南方向的忧いの森（再次与管家对话休息后可以获得回复道具）。

地图



Check Point

来到圣都ナ-オス后，在旅店住店后出门，卢卡获得称号“忘れ物少年”，再次住店后全员羁绊增加，第三次住店可以看到会话；调查西北边露店闪光点，伊莉娅获得称号“似た者飼い主”；在持有“プロ-チ”的情况下与东北边房子前的女性对话可以获得食谱“サンドウィッチのレシピ”；在前往大圣堂的路途中可以从厨师处获得食谱“チョコバナナのレシピ”；与G商店跟道具店前的NPC对话可以获得道具；在老管家ハルトマン家发生剧情后，再次住宿在家里可以获得“スペシフィック”。

忧郁之森～拿奥斯基地（忧いの森～ナ-オス基地）

剧情 途径忧郁之森时，因为王都遇到的神秘少年孔威的救助才能平安度过危机。四人一起前往拿奥斯基地，发现这里将转生者作为动力源来驱动兵器。成功救出转生者圣女安洁后，发现她的前世是拉提奥军军师奥利菲尔（オリフィエル），是受到众人赏识的知名军师。同时众人也雇佣了前来寻找安洁的利卡路德作为保镖。最后在逃离基地时与自称地上守护者，要消灭所有转生者的加德鲁（ガ-ドル）交手，而利卡路德似乎稍稍察觉到了他的真实身分。

宝箱

忧いの森	
1	アップルグミ
2	ポイズンボトル
3	やきとりのレシピ
4	オレンジグミ
5	ネギ×3
6	サフラン
7	ベルベ-ヌ
8	ミックスグミ
ナ-オス基地	
1	ライフボトル（宝箱怪）
2	620ガルド
3	バトルソ-ド
4	バナナ×3
5	卵かけご飯のレシピ（宝箱怪）
6	ディネイボトル
7	ホ-リィボトル
8	ライス×2
9	ライフボトル
10	オ-トマカスタム（宝箱怪）
11	ミックスグミ
12	ナイトレイピア
13	アンバ-ロ-ブ
14	アップルグミ×2

Check Point

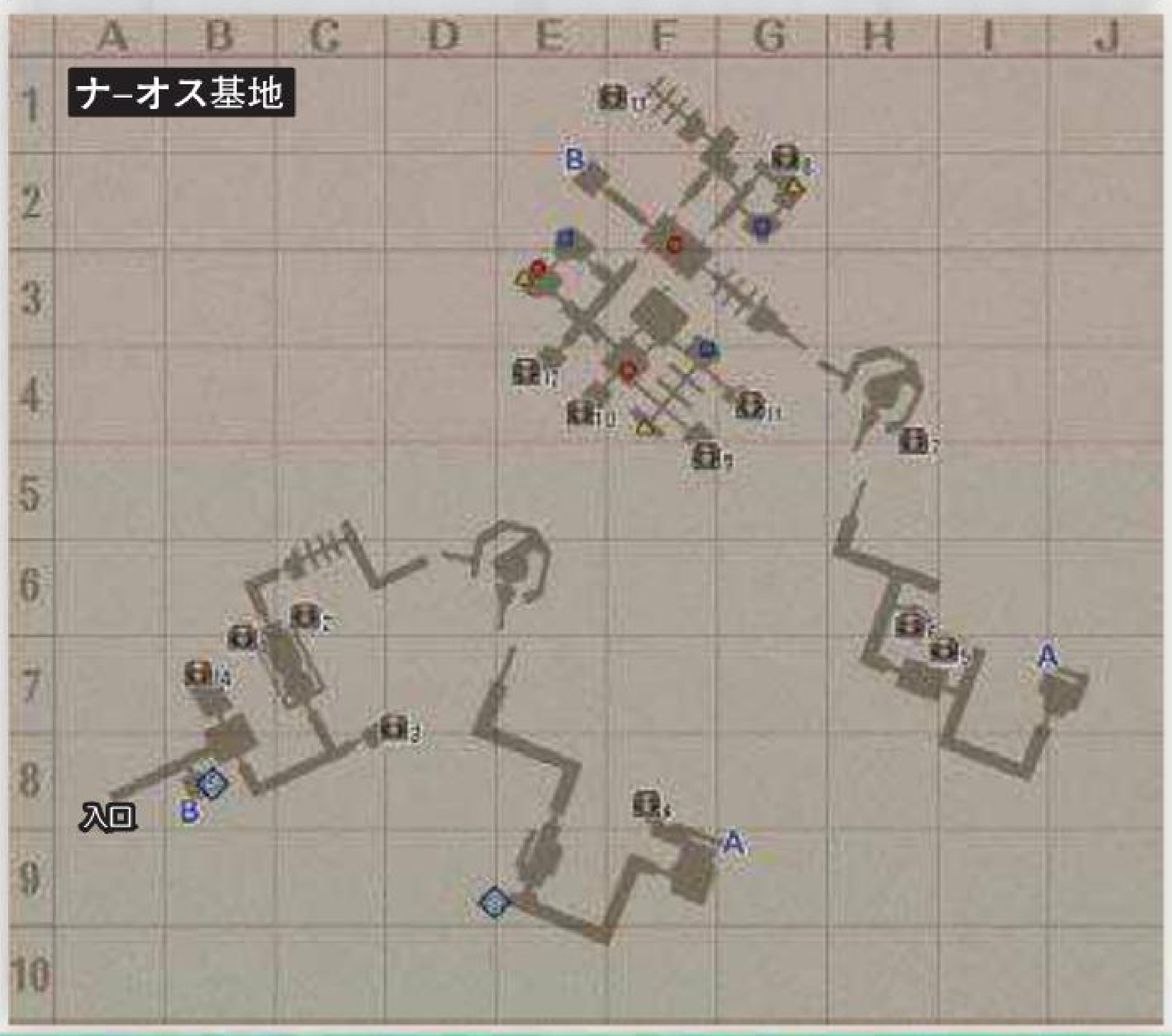
1.孔威的术需要被敌人的术攻击后才能习得，记得以后看到有用术攻击的敌人，就换上孔威来承受一次伤害。

2.回程经过忧いの森时可以直接用传送阵在两边入口处移动，非常方便。

流程

忧いの森第1图传送到第2图后会有防御反击的教学，第2图先走东北方向的路可以在第3图回收一个宝箱。之后一路前进回收宝箱，在绿色的记忆阵处会有BOSS战，第一次战斗无法造成伤害，很快就会强制结束。剧情后孔威（コンウェイ）成为同伴，记得调整好他的作战和称号等设定后再次挑战BOSS。本战难度有些高，BOSS的HP有12844，攻击会让玩家中毒，一定要时刻注意解除。推荐用卢卡的自由移动吸引火力，利用孔威的术打破BOSS的钢体后再进行攻击输出。BOSS有一招全身放毒，身后也不一定是安全的。击倒BOSS后离开森林，往东南方向前进来到ナ-オス基地。

基地第1图有四个宝箱，其中左上阶梯的宝箱是宝箱怪，要注意。往右上方向进入第2图机器人仓库，之后来到第3图，走过绿色记忆阵后有一场与机器人的强制战斗，注意防御并不难打。战后救出安洁，顺路进入第4图，利卡路德也成为了同伴。穿过第5图的机器人仓库，来到第6图。这里按下带有颜色的按钮后，对应的门就会打开。首先按下红色按钮后从右上打开的门进入第7图，按下右下角的蓝色按钮，回收两个宝箱后再按右上角的黄色按钮，回到第6图。从左下的门进入第8图，先依次按下左边红、蓝按钮可以回收一个宝箱，然后按回黄色按钮，下到中央按下红色按钮可以回收右侧两个宝箱，按下右上的蓝色按钮后可以再回收最后一个宝箱。接着回到第6图，进入左上通路就能回到入口，进行BOSS战。BOSS加德鲁的HP为26864，耐暗弱光，不过难度不大，可以让孔威用光属性术攻击，然后卢卡再上前进行技连携，注意他在空中的愤怒状态攻击和OVL爆发就没什么问题了。基地攻略完毕后，往西北回到圣都ナ-オス。



圣都拿奥斯～雷古努姆钟乳洞（圣都ナ-オス～レグヌム钟乳洞）

剧情 安洁说创世力是毁灭天上界的力量，为了防止这股力量被恶用，众人更加坚定了要比任何人都抢先找到创世力的决心。而雷古努姆枢密院为了保住利用转生者驱动兵器的秘密，派出了哈斯塔前来暗杀安洁。赶走哈斯塔后回到王都收集情报，发现卢卡的父母与朋友都在担心着他。由于卢卡的缘故，一行人被士兵发现了踪迹，赶紧躲藏到下水道中，遇到了住在这里的孤儿艾尔玛娜。作为藏匿众人的代价，她希望众人帮她去钟乳洞采回高价的灵药。但是在洞窟里面，通过接触记忆残留装置“记忆之场”，众人再次看到了前世的记忆——阿斯拉统一天上界时的情况，他也在追求着创世力。而同样看到记忆的艾尔玛娜正是阿斯拉的母亲巨龙布里特拉（ヴリトラ）的转生者。离开洞穴时遇到了创世力守护者克罗贝洛斯（ケルベロス）的转生者希安（シアン），也是受教团的指导者玛提乌斯之命来搜寻创世力的。打发走这个小孩后，众人不禁产生了疑问：为何统一了天上界的阿斯拉还要寻求毁灭天上界的创世力呢？

流程

回到圣都ナ-オス后，来到管家的家里发生剧情，伊莉娅获得称号“ロマンスブレイカ-”，斯帕达获得称号“恋の行く先心配人”，安洁成为同伴。之后前往西北的レグヌム卡，立刻遭遇与哈斯塔的BOSS战。哈斯塔HP为

23263，耐雷弱地，注意防御的话不算难打。战后直接从修好的吊桥处跨越山脊，前往东北方向的王都レグヌム。

进入王都后发生剧情，期间在王都多走走，与NPC对话，可以触发不少支线剧情，获得称号与道具，特别是西边的贵族区。向东进入工业区后，往东走到尽头有剧情发生。回到中央的住宅区，来到卢卡的家门前发生剧情，卢卡获得称号“爱されし少年”，之后自动进入下水道。剧情后伊莉娅获得称号“うるさい少女”，孔威获得称号“かばう者”。与少女对话后，斯帕达获得称号“隐れ家の元主”，安洁获得称号“强情な雇い主”，リカルド获得称号“タダ动きの佣兵”。之后要前往左侧的レグヌム钟乳洞。

钟乳洞入口处有个商人，售卖的武器中有卢卡的光属性剑，洞窟中大部分怪物弱光，购买后能轻松不少。第1图东北边有个宝箱现在拿不到，从西北方向进入第2图。第2图东南方向退回第1图有个宝箱可以回收，不要忘记了。往西北前进途中有巨岩封路，需要先到上层将另一块岩石推下来砸碎才能继续前进。北边前往第3图的分岔路口先走右边可以回收一个宝箱。第3图同样是推落岩石前进，往东北方向前往第4图的分岔路时，先走下边的路可以回收一个宝箱。第4图同样推落岩石前进，在深处的祭坛前发生剧情。原路返回到第1图会多出绿色记忆阵，接下来就是BOSS战。BOSS希安HP为24128，耐地弱风，带着两匹9000HP的狗。由于同时要面对三个对手，建议先用作战集中火力消灭两只HP较少的狗。之后虽然希安的攻击力会上升，但注意防御的话仍然不足为虑。

宝箱

レグヌム钟乳洞	
1	710ガルド
2	マジカルリボン（封印岩石，需要强化版ソ-サラ-リング）
3	ディネイボトル
4	ミ-トソ-スのレシピ
5	アップルグミ×2
6	ラベンダ-
7	チェインメイル
8	ベルベ-ヌ
9	ミルク×3
10	ライフボトル
11	レモングミ

Check Point

1.安洁成为同伴后，与旅店外面左边的白猫对话，孔威获得称号“ネコ好き？”；调查旅店左侧的木箱，卢卡获得称号“トロといっしょ”；去旅店住宿5次可以看到前世的回想。
2.与哈斯塔BOSS战后，在前往王都レグヌム前，来到卡のキャンプ住宿有对话事件；西の战场与指挥官对话有利卡路德的剧情，转迁斗技场アキレア也可以参赛了。
3.回到王都后，与入口附近的小孩对话，孔威获得称号“キャッチボ-ル下手”；在左侧贵族居住区与街灯下的男性对话，斯帕达获得称号“气品溢れる贵族”；调查港口的锅获得食谱“鮭ムニエルのレシピ”；队伍解散后，靠近住宅区的安洁有剧情。
4.レグヌム钟乳洞中的宝箱2被封印岩石挡住，需要后期获得强化版的ソ-サラ-リング才能拿取。

流程

离开钟乳洞后自动剧情，强制战斗一场后艾尔玛娜成为同伴。前往西边的贵族区，来到中央大屋子前发生剧情，自动进入屋内。首先前往二楼左侧、二楼右侧与一楼右侧，拿取金像、银像和铜像，然后回到一楼大厅，从左到右按照金、铜、银的顺序摆放在台座上。进入书房后，操作艾尔玛娜单挑保镖，只要躲过攻击后进行攻击，简直毫无难度。剧情之后，前往南边的圣都ナ-オス。

进入圣都ナ-オス，艾尔玛娜会获得称号“苦劳人”，前往大圣堂发生剧情。图书室剧情完毕后，伊莉娅获得称号“サボり魔”，斯帕达获得称号“サボり魔”，卢卡获得称号“真面目な调查人”，安洁获得称号“すべてを见透かす女性”，利卡路德获得称号“居眠り佣兵”，艾尔玛娜获得称号“居眠り娘”，孔威获得称号“静观する者”，走前记得回收室内的两个宝箱。然后前往管家的家，剧情后来到城镇西南的港口，就可以前往东の国アシハラ了。

地图

宝箱

商店主の屋敷	
1	ライス×3
2	たきこみご饭のレシピ
3	サバイバルナイフ
4	ミックスグミ
5	880ガルド
6	1100ガルド
7	バトルグロ-ブ
图书室	
图书室1F	テンプルカスタム
图书室2F	バ-ニングブラッド

Check Point

1.离开钟乳洞后立刻有战斗，记得派上孔威，可以学到两个术。
2.进入商店主の屋敷之前，在旅店住宿3次可以看到前世的记忆。攻略商店主の屋敷后，到旅店住宿7次可以看到各种支线事件对话，可以加深同伴间的羁绊；在贵族区左侧的ベルフォルマ家中，与门口的女仆对话发生剧情，安洁获得称号“お说教メイド”；事先在贵族区的少女处打听到泉水的故事后，前往フルフィの森的泉水处，伊莉娅获得称号“欲望に正直者”。
3.圣都ナ-オス与G商店上方民家前的NPC对话能获得食谱“トウフステ-キのレシピ”；与G商店左下方民家前的NPC对话，给出15个リンゴ可以换取食谱“アップルパイのレシピ”；调查道具店右上的锅得到食谱“ハンバ-グのレシピ”；与旅店右边的NPC对话，孔威获得称号“恶のネコ使い”；在卢卡领队的情况下，与港口和旅店之间的来回走动的NPC对话，卢卡获得称号“恋に恼める少年”。

王都雷古努姆～圣都拿奥斯（王都レグヌム～圣都ナ-オス）

剧情

回到下水道后发现艾尔玛娜照顾的孤儿们因为偷窃被商店主抓住。虽然偷窃是违法的，但商店主要将孤儿们卖到农场强制剥削劳动的行为也让人无法接受。众人成功救出孤儿们，艾尔玛娜将他们托付给值得信任的人后，与众人一起踏上了旅途。安洁认为寻找记忆之场是到达创世力所在的最好方法，提议先前往圣都拿奥斯的大圣堂，那里的图书室应该有记忆之场的线索。

在图书室中找到的线索来看，接下来卢卡一行将要围绕着世界做一次大旅行。首先要乘船前往东之国亚希哈拉（东の国アシハラ）。

东之国亚希哈拉～亚希哈拉王墓～东之国亚希哈拉（东の国アシハラ～アシハラ王墓～东の国アシハラ）

剧情

到达亚希哈拉，被伊莉娅甩掉后，一个人收集情报的卢卡在旅店遇到了千岁，卢卡也想起了她前世的身分。根据收集到的情报，亚希哈拉王墓很可能有记忆之场，但是没有许可无法进入。与名为次郎长（ジロチョウ）的老人对话后，以击退猛兽作为交换条件，拿到了进入王墓的许可。

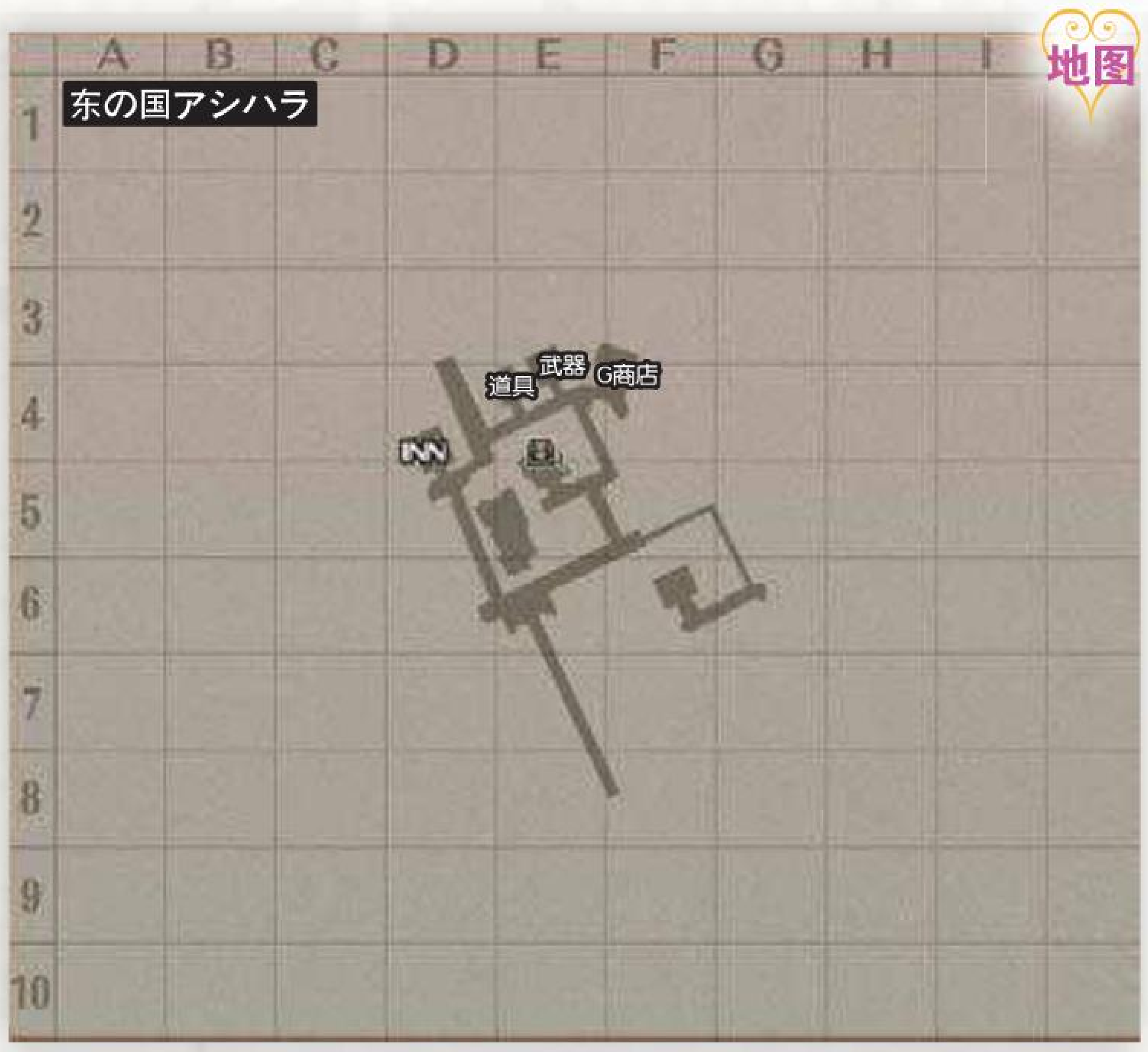
在王墓中众人得知，在天上界作恶，被剥夺力量的神就会被放逐到地上，成为人类。而转生本应该只存在于天上界，也许正是因为天上界的灭亡才使得转生者的灵魂流离到了地上。之后出现在王墓中的千岁想要强行将卢卡带到教团去，战败后她道出一件事：毁灭天上界的并不是前世的玛提乌斯，而是伊南娜，她在最后关头背叛了想要统一两界的阿斯拉。这究竟是不是真相呢？在伊莉娅的疑惑与困扰中，众人要前往下一个目的地——西之国加拉姆（西の国ガラム）。

流程

进入东の国アシハラ，斯帕达获得称号“インチキコイン”。连续两段剧情后只剩卢卡一人。进入旅店后发生剧情，之后回到港口集合，决定前往北面的アシハラ王墓。来到北边的アシハラ王墓后，发生剧情，之后回到城镇。与旅店前的ジロチョウ对话，前往城镇出口有3场强制战斗，结束后向ジロチョウ报告，卢卡获得称号“枯れた趣味？”。之后就能正式进入王墓了。

アシハラ王墓第1图来到中央时发生剧情，获得魔法之环（ソ–サラ–リング），按□键能够放出火炎。点燃入口的第1个烛台后，按照土偶的朝向依次点燃剩下的8个烛台，就能打开通路。第2图将沿路看到的石头全部拉出来，让水位下降就能顺利前进。第3图要点燃7个烛台才能打开通路，其中东北和西北两个烛台需要推动石头让水位上升才能点到，不过为了之后回收宝箱，记得点燃烛台后再让水位下降。第4图的岔路退回第3图后可以回收两个宝箱，向西北方向前进后发生剧情，之后记得存档一下，回到第3图会有与千岁的BOSS战。千岁HP为31584，耐风暗弱火光，她的飞镖攻击会让我方陷入麻痹状态，最好立刻进行解除。近身时千岁有一个杀伤力极高的招式，命中非死即残，一定要小心。推荐战术仍然是利用术破防后再进行攻击。BOSS战结束后，伊莉娅获得称号“世界を灭ぼした者？”。王墓攻略后回到城镇，整备完毕后前往港口就可以乘船离开了。

地图



宝箱

东の国アシハラ	
1	ミソ
アシハラ王墓	
1	ヘヴンリ–ガ–ブ（封印岩石，需要强化版ソ–サラ–リング）
2	ウィ–クボトル
3	ミソ×2
4	ウィ–クチャ–ム
5	大根とイカの煮物のレシピ
6	ホ–リィボトル
7	1300ガルド
8	ダイコン×3
9	サフラン
10	ライフボトル×2
11	1500ガルド
12	スペシフィック
13	カグツチ

Check Point

1.与港口附近、道具店旁边以及旅店里的NPC对话能获得道具；调查屏风后面的锅能获得食谱“味噌汁のレシピ”；决定前往アシハラ王墓后，去城镇东南方的屋顶上与小孩NPC对话可以进行猜谜，10个问题的答案依次是Q1：エディとニ–ノ、Q2：布团、Q3：マティウス、Q4：贵族、Q5：オズバルド、Q6：刃物、Q7：ガラム、Q8：ギガンテス、Q9：圣女、Q10：お坊ちゃま。其中Q4回答“裸族”，Q6回答“爱”，Q9回答“美女”会有杂谈，也可以故意答错；旅店住宿4次有对话事件。

2.アシハラ王墓中的宝箱1被封印岩石挡着，后期才能打开。

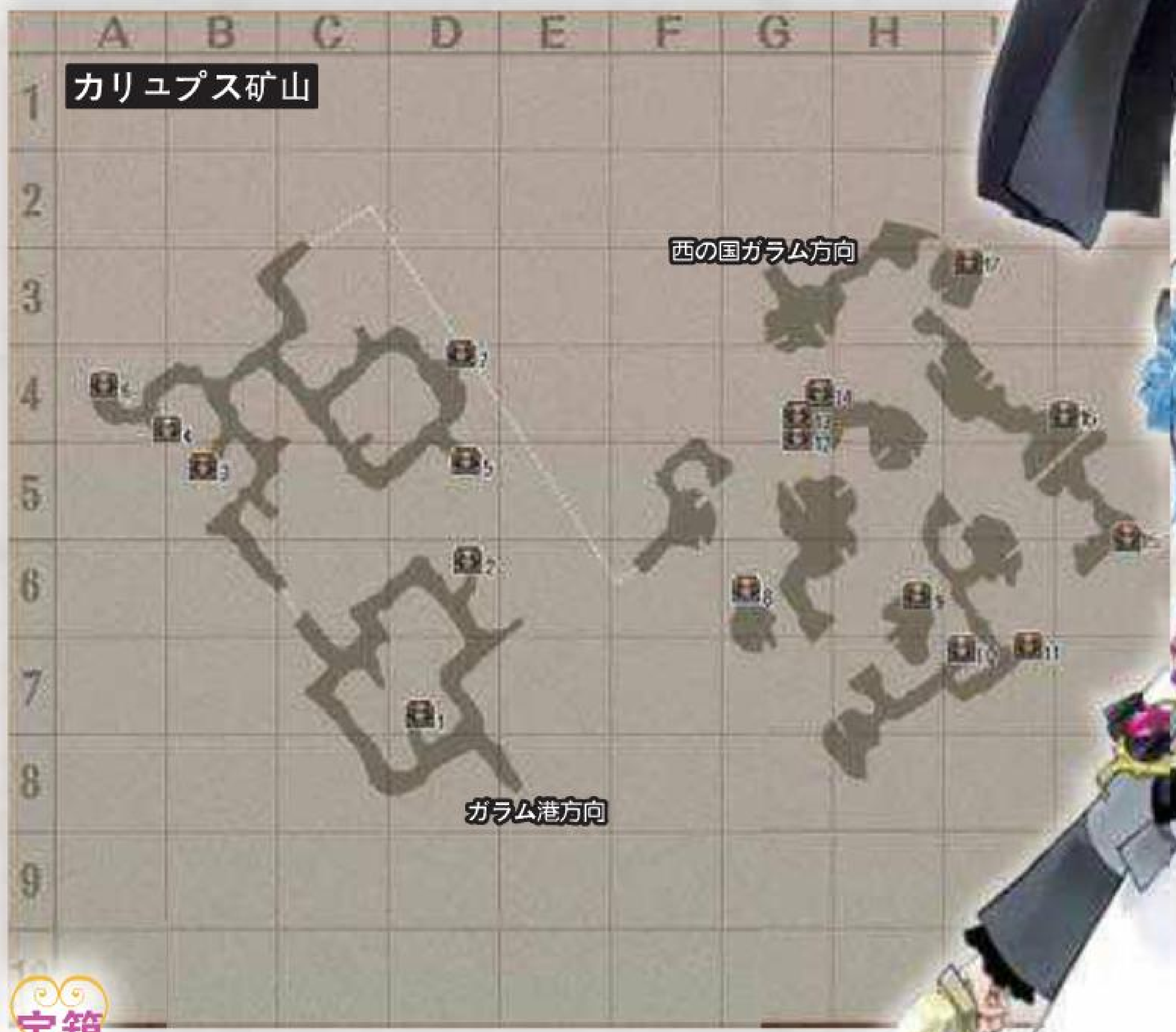
3.王墓攻略完毕回到东の国アシハラ后，与中央房子前的女性NPC对话会触发有关千岁的剧情。这是以后完成支线“梦幻菜单”的重要步骤，不要忘记。

加拉姆港～卡琉普斯矿山（ガラム港～カリュプス矿山）

剧情

离开港口，往东北方向前进可以进入カリュプス矿山。这里的敌人擅长使毒，建议先买好防毒装饰。矿山第1图回收两个宝箱后进入第2图；第2图一开始可以找到凿子用来破坏小石块堆，东边的小房间里可以找到爆弹用来破坏巨岩。回收场景中的五个宝箱后（有几个藏在石头里面，所以即使不是堵塞道路的石头也要破坏）前往第3图；第3图是靠扳动操纵杆来控制矿车的行进路线，这里一共有十个宝箱，注意不要漏下。出口处的东北方有巨岩挡路无法通过，暂时不用理会。离开矿山后，前往东北方向就能进入西の国ガラム。

地图



宝箱

ガラム港	
1	マグロ
カリュプス矿山	
1	ポイズンボトル
2	1400ガルド
3	ホ–リィボトル（破坏岩石）
4	スト–ムソ–ド（宝箱怪）
5	ポイズンチェック（破坏岩石）
6	グリ–ンリボン（破坏岩石）
7	トマトの冷制パスタのレシピ（破坏岩石）
8	アップルグミ×2
9	ショ–トケ–キのレシピ
10	タマゴ×3
11	ミラクルグミ（宝箱怪）
12	パワ–ズナックル（宝箱怪）
13	1600ガルド
14	ライフボトル×2（宝箱怪）
15	セボリ–
16	セ–ジ
17	パイングミ

Check Point

与港口附近的小孩对话，在5秒内连打○键33次以上，斯帕达获得称号“连打マスタ–”和药草；旅店中调查锅可以获得食谱“やきそばパンのレシピ”；住宿4次可以观看对话事件。

西之国加拉姆～克鲁姆火山～西之国加拉姆（西の国ガラム～ケルム火山～西の国ガラム）

剧情

西之国加拉姆有着火山以及锻冶之神巴鲁坎（バルカン）崇拜信仰，记忆之场估计就在火山之中。然而现在火山上有杀人鬼哈斯塔在，因此火山遭到了封锁。众人以讨伐哈斯塔为名，才得以进入火山。斯帕达回想起自己的前世圣剑迪兰达尔就是在此被锻冶之神巴鲁坎锻造出来的，而锻冶之神之前还有一件知名的武器——魔枪盖博尔格（ゲイボルグ），因为过分追求强大而走上疯狂的杀戮之路。它的转生者就是哈斯塔。将其击倒后，哈斯塔趁卢卡分心的瞬间将其刺成重伤并逃走。

卢卡在昏迷三日之后终于平安醒来，伤重昏迷期间，他看到了前世阿斯拉获得创世力的一刻。等到卢卡伤愈之后，众人原本准备去加拉姆港搭船前往南之国加鲁伯斯（南の国ガルポス）寻找记忆之场，却因为卡琉普斯矿山崩塌而无法通行。无可奈何之下众人决定先去矿山碰碰运气。

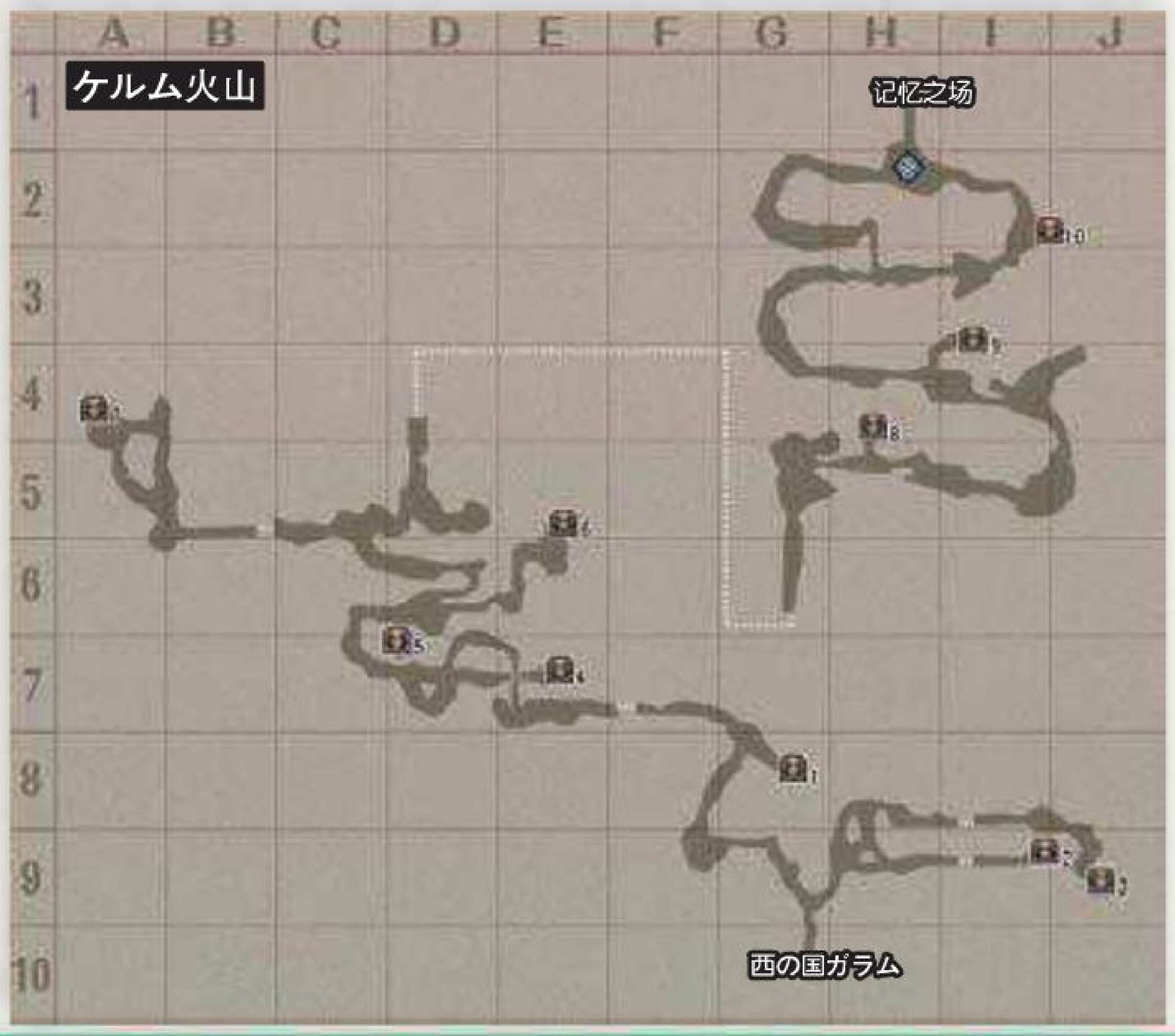
流程

进入西の国ガラム后，记得在武器店买下耐火的斗篷。来到北侧的出口发生剧情，之后与街道上知道哈斯塔情况的几名NPC对话后自动发生剧情，安洁获得称号“リアリスト”，再次靠近北侧出口，强制进入ケルム火山。

火山的迷宫没有什么难点，装上耐火斗篷后会轻松一些。一路朝北进发，路上回收宝箱就好，斯帕达会获得称号“バルカンの息子”，艾尔玛娜会获得称号“地雷娘”。看到绿色记忆阵后继续前进会发生与哈斯塔的BOSS战。哈斯塔HP50520，依旧是耐雷弱地，但是攻击范围变大，横扫的攻击方式非常麻烦，让他随意靠近法师的话会非常难打，因此建议用卢卡的防御吸引火力，其余队员换上远程角色打。哈斯塔在被浮空连击的时候很容易进入愤怒状态，看准了打防御反击，不然一定会陷入苦战。

战后剧情，之后自动回到西の国ガラム的旅店中。剧情后与斯帕达对话可以洗温泉。温泉剧情中，卢卡获得称号“ムッツリ少年”，伊莉娅获得称号“绝望少女”，斯帕达获得称号“スケベ贵族”，安洁获得称号“隐しても意味ない女性”，利卡路德获得称号“将来はハンタ－？”，艾尔玛娜获得称号“将来性のある娘”，孔威获得称号“学生”。第二天剧情之后，前往西南方向的カリュプス矿山。

地图



宝箱

西の国ガラム	
1	ビ－フ
2	パイングミ
3	ライフボトル
ケルム火山	
1	アップルグミ
2	ホ－リィボトル
3	レッドリボン
4	ガ－ネット
5	オレンジグミ×2
6	チ－ズフォンデュのレシピ
7	トリ－ト
8	チ－ズ×3
9	ライフボトル
10	レッドベルベ－ヌ

Check Point

1.进入西の国ガラム后，与城镇入口处的男性NPC（强烈推荐对话，关系到强力装饰的获得）、酒场里的红色兔女郎以及城镇中央的占卜师对话，利卡路德获得称号“あまたの异名を持つ者”、“兔の耳をつけた狼”和“死を缠いし者”；利卡路德领队时与酒场里的黑色兔女郎对话可以获得称号“ミスタ－ダンディ－”；调查武器店里的锅获得食谱“ステ－キのレシピ”，与里面的NPC对话获得武器“スチ－ルソ－ド”；与城镇东北角房间中的士兵对话获得道具，与房间外的士兵对话三次获得药草；旅店中住宿一次可以看到对话事件。

2.温泉剧情后与柜台的人对话可以随时进入温泉，根据领队的性别会有两种温泉图欣赏；与火山门前的守卫对话可以获得“スペシフィック”；与城镇东北角房间中的士兵对话获得3000ガルド；与之前锻冶屋中对话的NPC再次对话，根据回答选择不同能够得到不同的武器：“攻击力が欲しい”→“シャ－プネスソ－ド”、“术も使いたい”→“マジカルソ－ド”、“运が足りない”→“ハピネスソ－ド”；旅店休息两次可以看到事件对话。

卡琉普斯矿山～异界的夹缝尼格尔～战舰拉梵提尔（カリュプス矿山～异界の狭间ニ－ゲル～战舰ラヴェンデル）

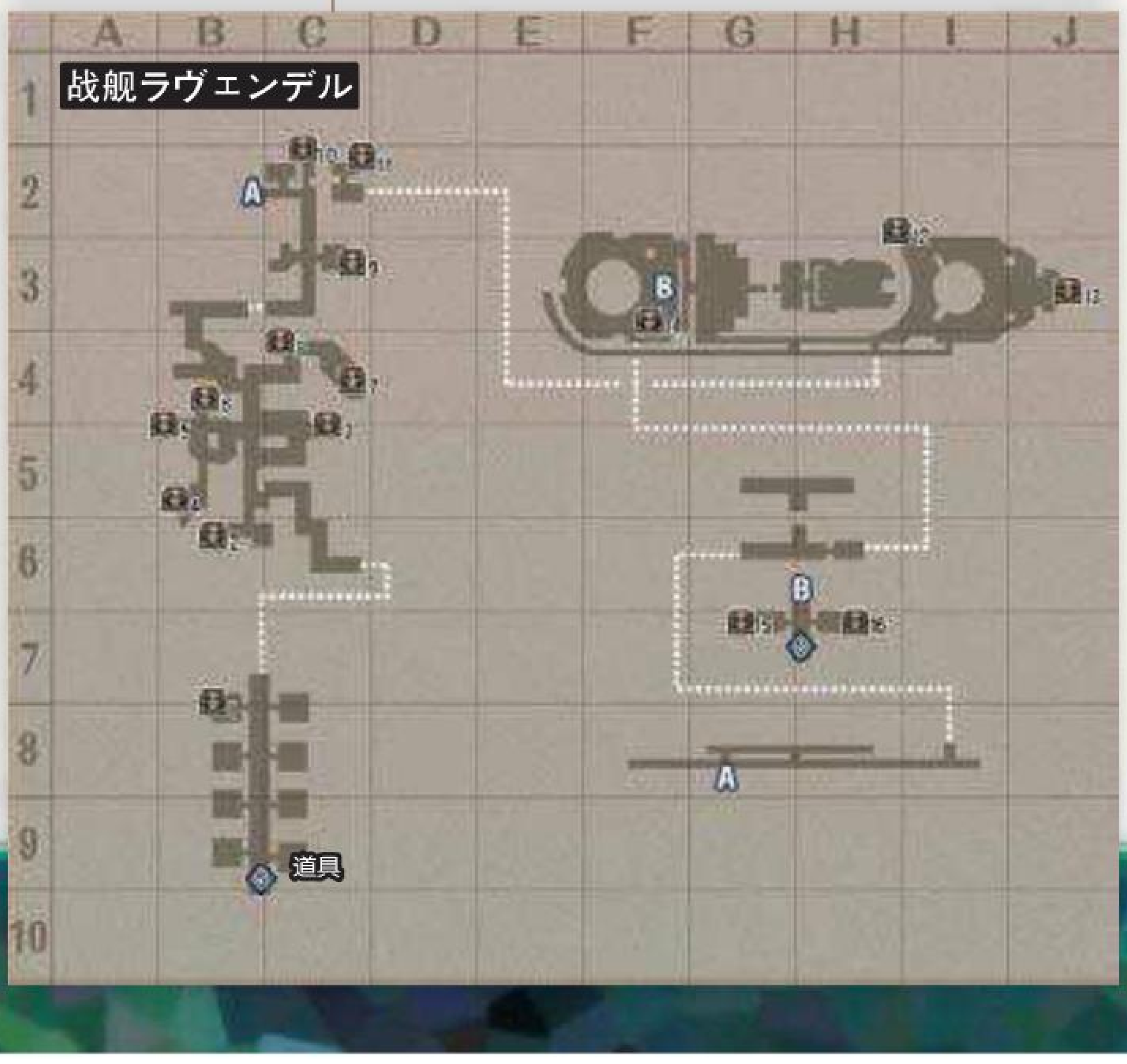
剧情

矿山中打开了异世界的入口，跟初次遇到孔威时的情形一模一样，众人决定一探究竟。在异界夹缝的深处遇到了与孔威来自同一个世界的秋秋（キュキュ），一起击退了魔兽。为了感谢救助之恩，秋秋希望与大家同行，而众人也不忍心将这名语言生疏的妹子丢在这里自顾离去。在前往南之国加鲁伯斯的船上，大家遭到了军舰的袭击。而率领这艘军舰的正是千岁，她要将众人带到玛提乌斯那里。在秋秋的帮助下，众人成功逃离军舰上的监狱并再次击败千岁。无法得到卢卡的千岁怒而炸沉战舰离去，众人搭乘小船逃离火海，并顺势前往南之国加鲁伯斯。

流程

进入矿山后发生剧情，之前出口处的东北方挡路的巨岩消失了，里面就是异界的入口。在异界的夹缝尼格尔中，需要利用操纵杆召唤运输车过来，然后搭乘前进。这里可以参照地图给出的宝箱回收顺序来寻找前进路线，途中需要扳动另一种操纵杆，让轨道上的门消失，这样运输车才能顺利通过。来到西南方向的绿色记忆阵后，发生剧情，秋秋加入队伍后进行BOSS战。BOSS是巨大的布丁，HP48576，耐暗弱光，不过对于刚刚学会秘奥义的众人来说

地图



只能是个大靶子。注意它的近身攻击以及愤怒状态就能轻松击破了。战后秋秋正式成为同伴，这样一来8名同伴就到齐了。从出口处的传送阵回到矿山，进入大地图后，往西南方向前往港口，乘船就可以离开了。船上会自动发生剧情，秋秋获得称号“军人”，之后强制移动到战舰ラヴェンデル。

与全员对话后发生脱狱剧情，之后是一场强制战斗，胜利后斯帕达获得称号“へンな帽子”，秋秋获得称号“抱きつき魔”。战舰上的迷宫也没有难点，顺路一直走，中途推动箱子回收宝箱就是。来到甲板上，上到顶层的操纵室中，强制战斗后调查发光点，可以得到钥匙，然后就可以打开西侧甲板上往下层的入口了。在绿色记忆阵回复后，就要面对BOSS战。千岁HP为42784，耐风暗弱火光，带着两个教团兵出战。建议我方先收拾教团兵再集中攻击千岁。攻略方法与以前差不多，但是由于这次她会使用秘奥义，所以在她解放OVL的情况下要特别小心，千万别靠近她。BOSS战后可以搭乘小船自由移动，往东边走就能来到南の国ガルポス。

宝箱

异界の狭间ニ–ゲル	
1	ホ–リイボトル
2	シ–フ–ドドリアのレシピ
3	ソングオブガイア
4	パ–プルリボン
5	サ–ドニクス
6	クロノス
7	ライフボトル
8	モチモッチン粉×3
9	ミックスグミ
10	バトルガ–ド
11	アップルグミ×2
12	バトルス–ツ

战舰ラヴェンデル	
1	カモミ–ル
2	カルボナ–ラのレシピ
3	オ–トマグ
4	サンダ–トゥ–ス
5	エビ×3
6	イカ×3
7	ガ–ドショテル
8	オレンジグミ×2
9	チ–ズ×3
10	ライフボトル
11	ライトサ–クレット
12	ロ–レル
13	エリクシ–ル
14	ミックスグミ
15	アップルグミ×2
16	パイングミ

Check Point

1.秋秋最大的特征是攻高防低，没有术攻击，所有的招式也不带属性。换句话说只要给她一把带属性的武器，她的所有招式都会变为该属性的攻击。这一特点在某些极端的迷宫中非常有效。

2.上船之前，在西の国ガラム以秋秋做领队，到酒场与红色兔女郎对话可以获得称号“キュ–トバニ–”；同样以秋秋做领队去泡温泉也会获得称号“神出鬼没”，利卡路德获得称号“误解されし者”；在ガラム住宿会获得全员的泳装称号；港口的旅店住宿两次有事件对话观看；与港口武器店旁的NPC对话会触发讨伐剧情，前往矿山击倒アダマンバット后，向NPC汇报，伊莉娅会获得称号“バッドガ–ル”。

3.战舰ラヴェンデル上建议用孔威出战。从杂兵和BOSS处都能学到法术。由于这个迷宫无法再次进入，因此这里的宝箱一定要全部回收，否则有可能影响到收集宝箱的奖杯获得。

4.能够使用船只后，还没获得卢卡称号“恋に悩める少年”的玩家赶快回到圣都去获得。剧情进入南の国ガルポス后将无法回收该称号。

南之国加鲁伯斯～加鲁伯斯丛林（南の国ガルポス～ガルポスジャングル）

剧情

加鲁伯斯果树园被一人两狗袭击的消息令众人有些在意。来到果树园一看，果然是希安正在搞破坏。在艾尔玛娜的坚持下，决定先去北边的丛林惩罚希安。来到丛林后安洁发现这里正是加鲁伯斯与天上界有关的遗迹所在，可谓一石二鸟。途中从丛林的老人处了解到王国为了发展栽植业，不断砍伐丛林，因此希安才去进行报复，以守护动物们的家。与希安对质时，虽然众人极力说明玛提乌斯与军队有勾结，但希安除了玛提乌斯以外不相信任何人，无奈之下只得将其击退。

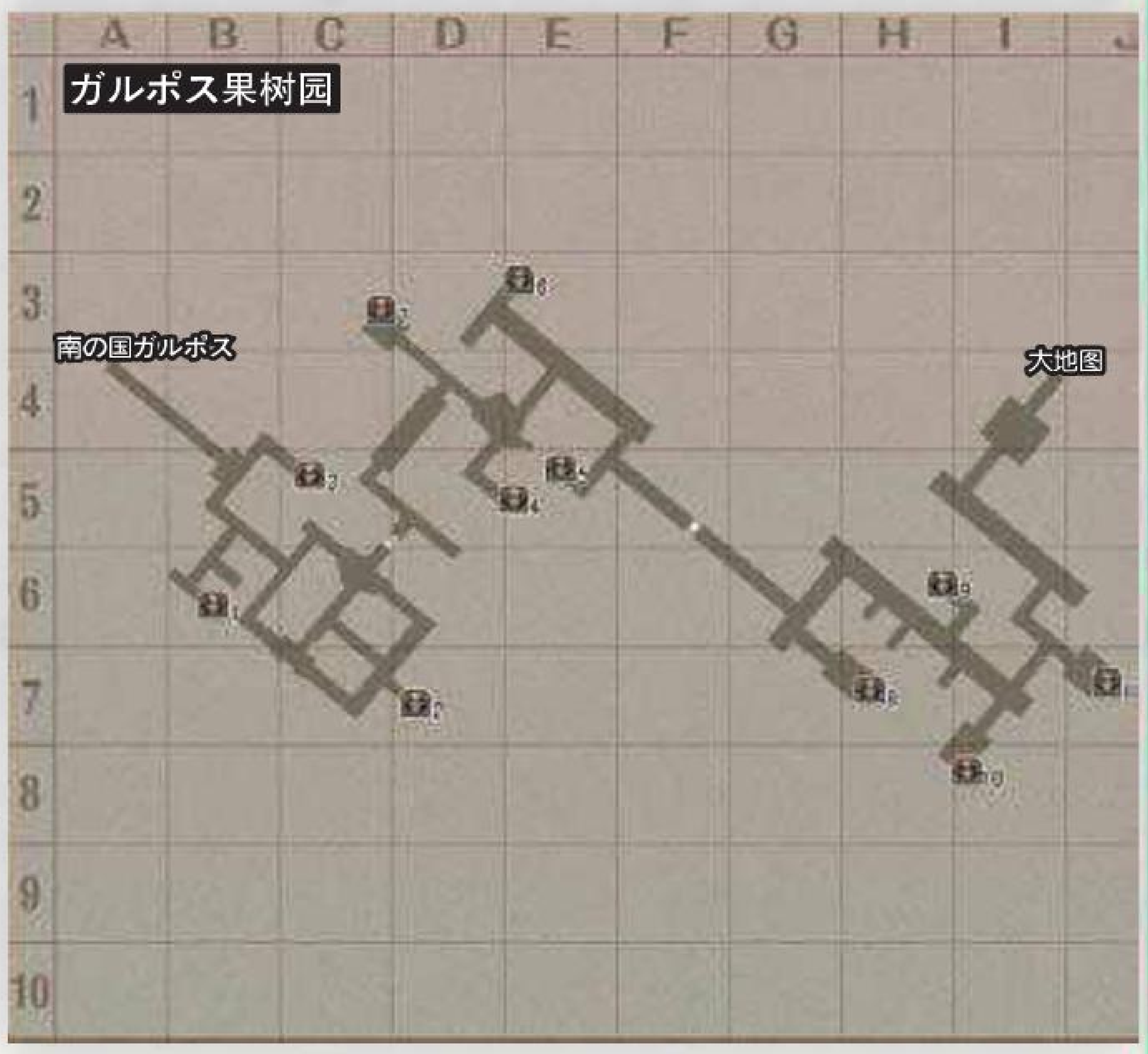
回到南之国加鲁伯斯，正准备前往下一个记忆之场的所在北之国特诺斯（北の国テノス）时，由于利卡路德的背叛，众人全部被抓住。原来之前在拿奥斯基地遇到的加德鲁的前世是休普诺斯的哥哥塔纳特斯（タナトス），似乎是有什么缘由迫使利卡路德这样做。此时玛提乌斯出现，宣称要将众人一辈子囚禁在古力格力村落（グリゴリの里）。

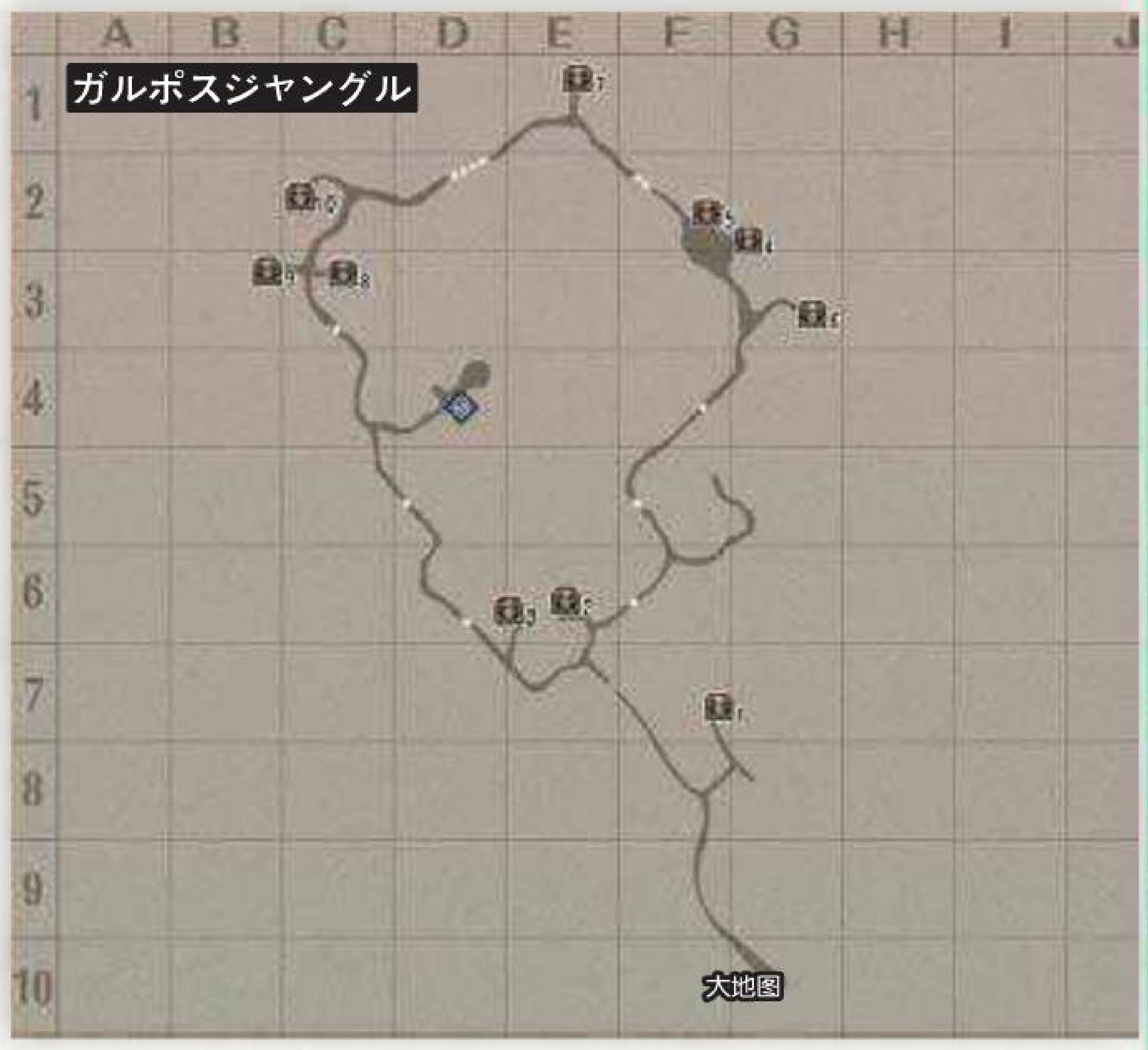
流程

在城镇中行走时发生剧情。记得准备一些防止石化的装饰，然后从东北方向离开城镇就能进入ガルポス果树园，艾尔玛娜获得称号“犬みたい”。果树园的迷宫非常简单且没有什么难点和岔路，注意在上坡的时候避开滚落下来的果物就行了。出口处剧情后离开果树园，往北面来到ガルポスジャングル。

ガルポスジャングル的敌人会使用石化的异常状态攻击，非常危险，一定要装备好防止石化的装饰。这里的地图就是个大圈，第1图走右边回收宝箱后进入第2图，然后从第2图开始沿着逆时针走一圈回收宝箱，最后在西边往东行进的岔路上有个绿色记忆阵，那就是最终的目的地。路上挡路的巨大蘑菇用魔法之环烧掉，途中遇到河流就在北边岔路找到矗立的木头，推下水搭成桥。在深处触碰记忆之场后发生剧情，艾尔玛娜获得称号“崇められし者”，紧接着与一人两狗发生BOSS战。希安的HP为57130，耐地弱风，狗的HP也有25708。战术跟之前一样，先集中火力消灭两只狗，然后再合力对付希安。注意他的秘奥义也有秒杀的威力。战后退出丛林，从大地图回到南の国ガルポス。往码头方向走时发生剧情，利卡路德获得称号“里切り者”，强制移动到グリゴリの里。

地图





宝箱

南の国ガルポス	
1	ピヨハン（日后会漂来ブラックオニキス和キャプテンハット）
2	リンゴ
3	ピ–チ

ガルポス果树园	
1	ベルベ–ヌ
2	パラライチェック
3	パラライボトル
4	チョコレ–ト×2
5	1800ガルド
6	スト–ムブリンガ–
7	ライフボトル
8	ビ–フシチュ–のレシピ
9	ラベンダ–
10	バナナ×3
11	レモングミ
ガルポスジャングル	
1	ライトニングブレ–ド
2	スト–ンボトル×2
3	エクリプスサ–クル（封印岩石，需要强化版ソ–サラ–リング）
4	2200ガルド
5	スト–ンチャ–ム
6	アルナスライン（宝箱怪）
7	ゼピュロス
8	ダイス（宝箱怪）
9	カレ–锅のレシピ
10	ライフボトル×2

Check Point

1.在南の国ガルポス与开露店的女性NPC对话获得食谱“お好み焼きのレシピ”；调查西北民家前的锅获得食谱“クレ-プのレシピ”；与西北民家里的小男孩对话，卢卡获得称号“アスラ将军”；与西南边的小女孩对话，秋秋获得称号“伤自慢”；旅店住宿3次有对话事件。

2.在アシハラ之前猜谜的地方，问题已经更新，10个问题的答案依次为Q1：サクヤ、Q2：イリア・アニ-ミ、Q3：ハスタ、Q4：锻冶の神バルカン、Q5：リカルド、Q6：デュランダル、Q7：额、Q8：本、Q9：エクステルミ、Q10：独立するため。其中Q2回答“イリア・ガメツイ”，Q5回答“ルカ”，Q8回答“まゆげ”会有杂谈，也可以故意答错；与アシハラ王墓右边的守门人对话，安洁获得称号“大和抚子”；在王都レグヌム，与左下民家的老爷爷NPC对话，然后将信交给中央的老奶奶NPC，然后再与老爷爷NPC对话，斯帕达获得称号“街角の大怪盗”；与入口附近的女性对话，艾尔玛娜获得称号“ゴロスリ少女”；与贵族街商人屋子里的保镖对话发生剧情，之后艾尔玛娜获得称号“正义のヒ-ロ-”；与贵族街深处的男性NPC对话，孔威获得称号“ボクっ娘？”；与右侧工业街中央的男人对话，秋秋获得称号“见学人”；秋秋领队调查港口附近的房间，进入后可获得アタックリング（宝箱2）。

3.ガルポスジャングル攻略完毕后，回到南の国ガルポス的旅店休息两次有对话事件；海边也有新的宝箱，记得去拿；与海边民家中男性NPC对话可以获得食谱“フル-ツパフェのレシピ”；与西北边民家中的女性对话可以获得食谱“ロコモコのレシピ”。

古力格力村落（グリゴリの里）

剧情

在这里转生者都被视为想要毁灭世界的瘟神。就在众人被药物麻醉，记忆将被抽出的时候，利卡路德将他们救出并运到了船上。原来利卡路德想要打探出前世为了地上人而抛弃天上界的哥哥塔纳特斯的真意，才故意与加德鲁合作，结果发现加德鲁已经不是以前温柔的塔纳特斯，现在他下定决心要帮助众人抢先得到创世力。由于北之国特诺斯正进行周边海域封锁，因此要先在商业都市玛姆特（商业都市マム-ト）登陆，然后从陆地上过去。此时加德鲁追来，并透露出他并非转生者，而是塔纳特斯本人，为了守护地上而要杀掉所有的转生者。将其击败后，利欲熏心已被枢密院收买的古力格力兵驾驶人形兵器追来，将加德鲁击落海中。干掉

这个杂碎后，众人怀着沉重的心情，来到了商业都市玛姆特。

流程

与所有的村民对话后发生剧情，然后与利卡路德对话，剧情发生后移动到船上，卢卡获得称号“许した少年”。之后回收船上的宝箱，与所有同伴对话，斯帕达获得称号“仲间思い”，艾尔玛娜获得称号“ルカの保护者”，安洁获得称号“ズルい女”，秋秋获得称号“世界を见る者”，伊莉娅获得称号“エンジョイ少女”，孔威获得称号“见届け人”，利卡路德获得称号“见思い”。接着就是BOSS连战。第一场对加德鲁，HP81024，耐暗弱光，注意防御和他的秘奥义的话，毫无难度可言。第二战对机器人，HP虽然只有31104，弱雷，但物理防御力比较高，一边移动一边周身扫射的机枪攻击特别烦人，一定要先防御之后再进行攻击，同时注意它愤怒状态下周身的喷火反击。战后移动到商业都市マム-ト。

地图

宝箱

船上	
1	スペシフィック
2	レモングミ
3	パイングミ
4	ライフボトル×2
5	アブソリュ-トリィ
6	グリムロ-ブ
7	グリムウエア
8	トリ-ト

Check Point

船上的宝箱务必全部回收，这也是无法再次进入的地方。

商业都市玛姆特～雷姆雷斯湿原（商业都市マム-ト～レムレ-ス湿原）

剧情

从陆路前往北之国特诺斯，必须要经过西北边的雷姆雷斯湿原（レムレ-ス湿原）与北之战场（北の战场）。在湿原里僵尸横行，在这里死去的拉提奥转生者的灵魂得不到救赎，不断徘徊在此，怨恨着背叛了拉提奥军的奥利菲尔。

流程

进入城镇西边，卢卡获得称号“自由のない少年”，伊莉娅获得称号“自由な少女”，斯帕达获得称号“自由な贵族”，安洁获得称号“自由な女性”，利卡路德获得称号“自由な佣兵”，艾尔玛娜获得称号“自由な娘”，孔威获得称号“自由な青年”，秋秋获得称号“自由なお嬢”。记得买好防止恐怖的装饰。完成支线后出大地图，前往西北方向的レムレ-ス湿原。

湿原的敌人会散布恐怖状态，做好对策。这里地图也不复杂，向东北方向一直前进，路上回收宝箱就行了。地面冒出绿色泡沫的地方不要去踩，会削减HP。后面几图注意过桥的时候要按住×键走动，否则桥会断掉。踩过绿色记忆阵后迎来BOSS战。BOSS的HP有54024，耐暗弱火光，并且带着两只僵尸。僵尸即使击倒，过一阵子也会复活，所以必须不断扫除僵尸，在空隙内全力攻击BOSS。BOSS的攻击带有恐怖效果，如果队伍中负责回复的角色中了效果很可能导致全灭，所以一定要第一时间解除掉，不要吝啬道具。BOSS的愤怒攻击是恐怖效果的主要散布点，一定要看准了防御反击掉。卢卡的火属性攻击对它们有特效，事前好好设定下术技吧。BOSS战后安洁获得称号“背负いし者”，之后进入大地图，向北来到补给据点ト-ト。

地图

宝箱

商业都市マムート	
1	パン×2
2	ポーク×2
3	ライス×3
4	フィアーチェック、すきやきのレシピ（秋秋领队开锁）
レムレース湿原	
1	フィアーチャーム
2	ダークボトル
3	みそおでんのレシピ
4	パナシーアボトル×2
5	ラストクルセイダー（封印岩石，需要强化版ソーサラーリング）
6	ポスポロス
7	ビーフ×3
8	2900ガルド
9	ミラクルグミ
10	アメジスト
11	サフラン
12	トリート
13	パイングミ
14	3300ガルド
15	スペシフィック

Check Point

用秋秋领队进入港口右上角上锁的仓库中，可以获得“フィアーチェック”和食谱“すきやきのレシピ”；与城镇东边的东北民家里的NPC对话会发生试吃事件；与卖花少女对话，买完她的花束能够触发后续支线；与老人对话能触发支线事件，卢卡获得武器“ボルテックソード”与称号“頼りなさげなナイト様”；与城镇西边的女性NPC对话能获得道具；与最西端的女性NPC，伊莉娅获得称号“女学生”；与中央的露店奇怪商人对话，安洁能获得称号“真贋を见抜く者”，并触发魔剑的支线；调查街上的锅能获得食谱“クロックムッシュのレシピ”；西边的抽奖店将伊莉娅换成领队去抽奖能获得称号“ミラクルガール”；旅店休息六次能看到事件对话。

宝箱

北の战场	
1	ハイホーリィボトル
2	オレンジグミ×2
3	レモングミ
4	レッドセージ
5	タマゴ×3
6	ガトーショコラのレシピ
7	カモミール
8	7800ガルド
9	トリート
10	アースグレイブ

Check Point

1.来到据点后，与行商人和之前的奇怪商人对话能得到道具；调查锅获得食谱“オニグラスープのレシピ”；与少年对话，在取石游戏中获胜，斯帕达获得称号“石取りマスター”（制造出轮到对方抓取时，石头剩下4的倍数+1的情况，然后将对方与自己一轮的抓取数总和控制为4就能轻易获胜）；与右下角的士兵对话后，对下方的士兵发射火炎，再次对话得到道具；在帐篷休息两次可以看到事件对话。

2.北の战场上下两图的法师敌人不一样，用的法术也不同。别忘记让孔威学习。

补给据点特特～北之战场（补给据点トート～北の战场）

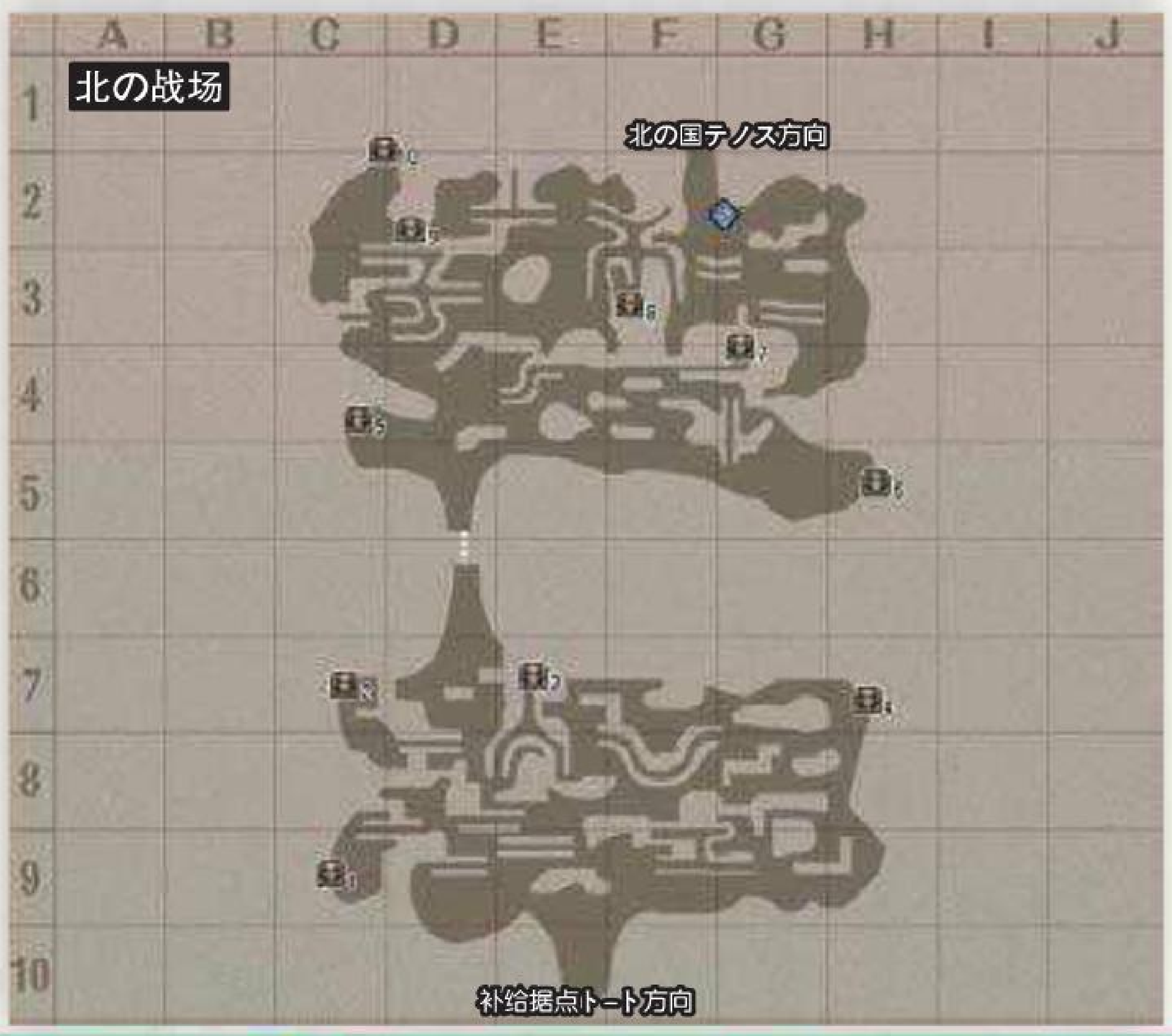
剧情

由于雷古努姆与特诺斯的战线向北推进了一些，众人找到了中继补给据点。休整之后闯过北之战场，却在出口处再次遇到哈斯塔。狠揍了他一顿，出了上次的恶气。

流程

实际上跳过补给据点トート直接前往北の战场也是可行的。但为了做完支线任务，建议还是前去。休整之后向东北方向就能进入北の战场。这里只有上下两张图，下图有4个宝箱，上图有6个宝箱，不要错过。战场上巡视的机器兵，只要不站在它的正面或去调查它，就不会强制遇敌。踩过绿色记忆阵后就是BOSS战，BOSS哈斯塔HP87121，耐雷弱地，打法和上一次一样，只不过这次他的攻击会附带麻痹效果，一定要及时解除。回到大地图后，一直向北走就能来到北の国テノス。

地图



北之国特诺斯～神待之园（北の国テノス～神待ちの园）

剧情

来到特诺斯，打听到东边有名为“神待之园（神待ちの园）”遗迹，而这个国家的贵族，曾经雇佣利卡路德想绑架安洁的阿鲁贝鲁（アルベール）已经带着兵队前往了该处。在遗迹的记忆之场中，安洁看到了前世奥利菲尔的记忆：奥利菲尔负责教导的天空神希恩梅尔，因为反对拉提奥元老院虐杀地上人来维持天上界的做法，最终没能等到奥利菲尔的救援而被杀死。此时赶到现场的阿鲁贝鲁正是希恩梅尔的转生者。因为前世没能救出希恩梅尔，愧疚的安洁跟着他离去了。

流程

进入北の国テノス发生剧情后，出大地图往东走，可以进入神待ちの园。神待ちの园第1图主要是回收宝箱，拦路的冰块用魔法之环的火炎融掉就好。直走会有剧情，斯帕达获得称号“ロストハット”。第2图中间的滑冰场，首先要将中央的冰块推倒右下角搭路才能通过，推法是↓→。然后将右下的冰块推到左上角，推法是←↓→↑←↑←↑。最后将左上的冰块推到右上角，推法是↓→↓→↑→↑→。第3图和第4图没什么特别的机关，回收宝箱就好。最深处有绿色记忆阵，之后发生剧情，在安洁离队的状态下进行

地图

BOSS战。BOSS的HP为78168，耐水弱火雷，不会使用OVL，不算难打。小心它尾巴举起时的镭射激光和后退两步预备的冲撞就行了。战后原路回到北の国テノス。

宝箱

北の国テノス	
1	パイングミ
2	レモングミ
3	チキン×3
4	ミラクルグミ
5	キノコ×3
神待ちの园	
1	ファイアブレ-ド
2	レモングミ
3	マ-ボ-カレ-のレシピ
4	ポ-ク×3
5	プリズムプロテクタ-（封印岩石，需要强化版ソ-サラ-リング）
6	ラベンダ-
7	8600ガルド
8	オ-ルディバイド
9	7200ガルド
10	ライフボトル×2
11	ボルテックマグ
12	ミックスグミ×2
13	イエロ-タリスマン
14	ウィザ-ドハット
15	ダイヤモンドガ-ド
16	エリクシ-ル

Check Point

1.进入城镇发生剧情后，与旅店酒吧台的客人对话可以获得道具；住宿五次可以看到事件对话；与旅店左侧的NPC对话获得防具。与城镇西侧靠东的NPC对话可以获得防具；城镇西侧往北走发生剧情后，孔威获得称号“优しいのか严しいのか”，之后来到东边的兵站，与右上角的两人对话可以获得道具；北边的海港口调查锅可以获得食谱“マ-ボ-豆腐のレシピ”；与西边左下的女性NPC对话后，要求玩家收集6个“魔物の爪”和“魔物の羽”，在周边的敌人身上就会掉落，之后交给她会有报酬5000ガルド。再次与她对话，她会以15000ガルド出售完全防止气绝的装饰。
2.神待ちの园的第4图东北角，在地上可以调查到一本日记，秋秋能够获得称号“心に誓うもの”。

北之国特诺斯～特诺斯兵器工场（北の国テノス～テノス兵器工场）

剧情

来到工场深处，发现阿鲁贝鲁与安洁正要搭乘飞空船前往天上界的中心——天空城，那里有大家苦苦找寻的创世力。阿鲁贝鲁解释道，创世力是体现使用者意志的力量，而启动创世力的条件是将自己最爱的人当作祭品。安洁自愿为了阿鲁贝鲁牺牲，但大家当然不容许这种事发生。击败两人后，阿鲁贝鲁说自己的愿望是用创世力让天上界复苏，恩泽地上，消除所有的争斗，而启动创世力要牺牲的不是安洁，而是他自己，他可以随时为了安洁而慷慨赴死。真挚的话语感动了众人，双方停止了战斗，安洁也与同伴们和解，并训斥了阿鲁贝鲁一顿。而此时玛提乌斯出现，她摘下面具后，竟然是跟伊南娜同样的面容！得知了创世力所在的玛提乌斯夺走了飞空船。在阿鲁贝鲁的帮助下，众人搭乘另一艘飞空船追了上去。

流程

北の国テノス城镇北侧之前无法进入的设施就是兵器工场。第1图要利用升降机前进。这里有三种升降机，无色的升降机踩上去会自动上升下降；蓝色和绿色的升降机是联动的，一个升高，另一个就下降，通过电脑终端可以进行操控。大家可以仔细看看地图，根据回收宝箱的需要来控制升降机的升降。通过一个什么都没有的过渡图后来到第2图。第2图的特征是在履带上有检查零件的设置，不合格的零件会被丢弃到下层去。简单地说，用卢卡领队就能平安无事通过，而用伊莉娅领队就会掉到下层。这里可以参照地图切换领队来回收宝箱：地图上标有字母的地方就是可以掉下去的位置，而标有数字的地方就是下层用升降机回到上层的位置。注意最北边的履带一定要用卢卡通过一次，直接掉下去的话就回收不了右上角的宝箱了。来到第3图，这里要求玩家调查分散小电脑终端来组成密码，本文给出密码为“ORI-FIEL”，玩家就看着地图专心收集宝箱吧。在右下角的终端输入密码后，中间会出现道路直通北端，进入第4图。第4图回收左右两个宝箱后，踩过绿色魔法阵，从中间向北边走就能触发剧情了。在此之前给战斗的主力角色提高光耐性，因为之后的BOSS战要同时对付阿鲁贝鲁和安洁。阿鲁贝鲁HP79895，耐光弱暗，安洁HP49580，耐光。本战必须先集中火力打掉安洁，否则她会一直回血，非常麻烦。单挑阿鲁贝鲁没有什么难度，防御后再反击就行了。战后剧情，安洁归队，跟士兵对话可以传送回城整备下装备和药品，去旅店休息两次有事件对话。准备完毕后回来与阿鲁贝鲁对话就能搭乘飞空船了。

地图

宝箱

北の国テノス	
1	ハイホ-リィボトル
2	9400ガルド
3	レモングミ
4	フランベルジュ
5	ミラ-ジュクロ-ク
6	ライス×3
7	ピザト-ストのレシピ
8	アップルグミ×2
9	リ-ベルレギス
10	8900ガルド
11	セイクリッドヘルム
12	チョコレ-ト×2
13	ブリュ-ナク
14	オレンジグミ×2
15	スペシフィク
16	ミラクルグミ
17	パイングミ
17	ライフボトル×2
19	トパ-ズ
20	トリ-ト
21	ホワイトリボン

Check Point

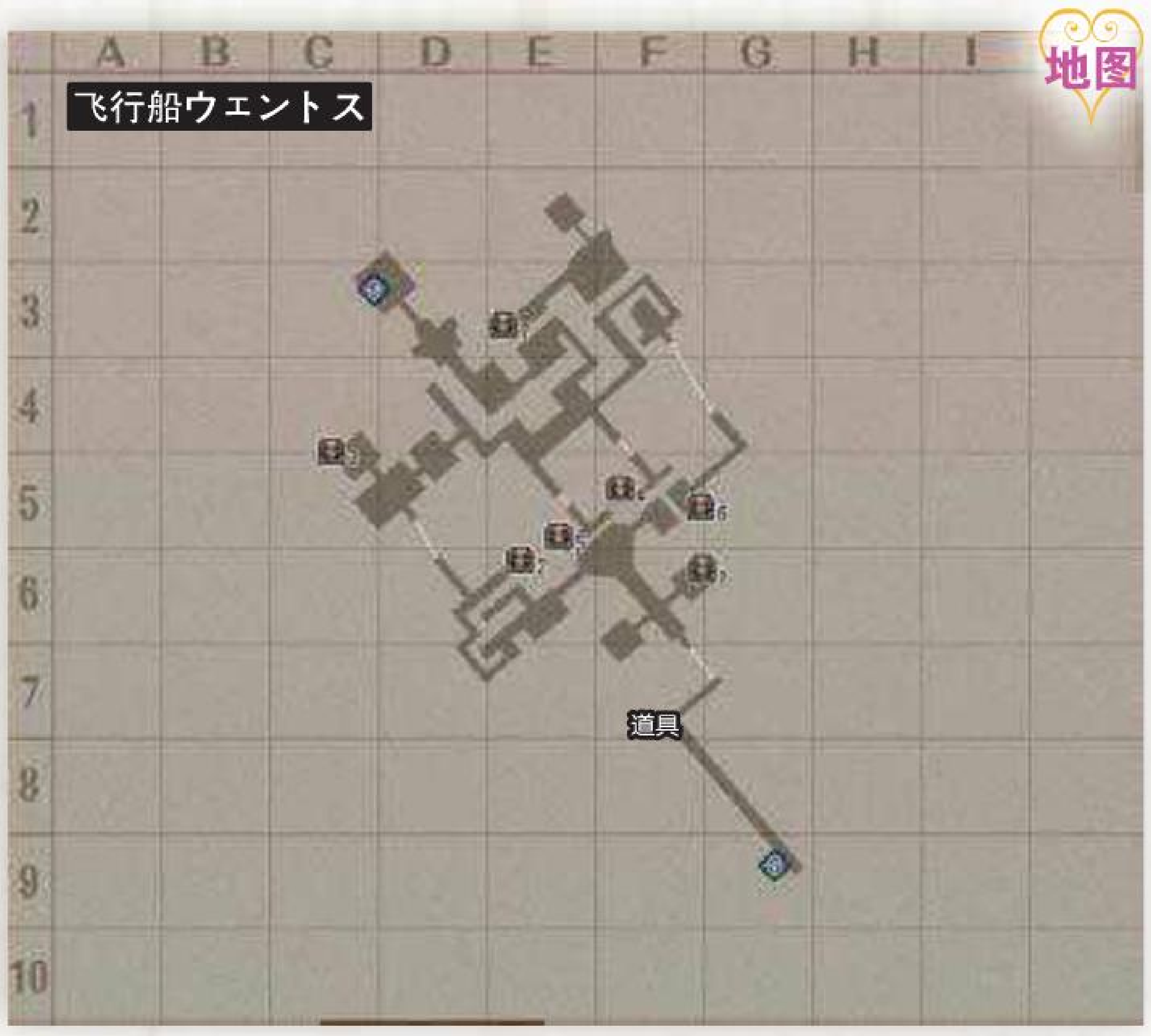
虽说BOSS战只要击败阿鲁贝鲁就行，但攻击力不够高的话，还是先集中火力打安洁来得更快。

飞行船温托斯（飞行船ウェントス）

剧情

众人搭乘的小型飞行船冲进了玛提乌斯夺走的飞行船中，但是仍然来不及阻止玛提乌斯前往天空城。离去之前玛提乌斯炸掉了大型飞行船，众人搭乘小型飞行船逃离后，立刻追向天空城。

流程



开始飞行后利卡路德获得称号“飞行船のパイロット”。飞行船的第1图有绿色记忆阵，还有道具商人，危机时刻可以回来补充一下。第2图回收两个宝箱后进入第3图。第3图的电脑终端可以切换绿色和蓝色门的开关，先开启蓝色的门回收两个宝箱，前往东北方向的房间解除黄色的门锁，再回来开启绿色的门回收一个宝箱，然后继续前进。绿色记忆阵准备一下，吃个料理什么的，接下来马上就是BOSS战。BOSS的HP为111464，耐风，最大的特点是移动速度很快，到处乱跑，相当烦人。愤怒状态时的攻击速度很快，而且经常使用一招自身旋转的近距离高威力招式。建议对付它的时候不要走太近，看清楚它出的招式，防御以后再进行攻击。完成战斗后原路返回自己的飞行船，剧情之后正式获得飞行船，可以降落在除山脉和海洋以外的地方，大地图上□键可以唤出飞行船。现在可以去任何想去的地方了。天空城的位置在初期位置的西南方海上，可以在大地图上按START键确认。

宝箱

飞行船ウェントス	
1	セボリ–
2	スコッチエッグのレシピ
3	タマネギ×3
4	オロチ
5	白金ウエア
6	オパ–ル
7	パイングミ

Check Point

1.飞行船上的宝箱一定要全部回收，这也是无法再次进入的迷宫。

2.获得飞行船后，支线任务大量更新。在王都商人的房间中与小孩子对话，孔威获得称号“シナリオアレンジャ–”，利卡路德获得称号“かぼちゃに执着する者”；与卡のキャンプ入口处的人对话，孔威获得称号“仕置き人”；东の国アシハラ的猜谜游戏再次更新，10个问题的答案依次为Q1：3つ、Q2：剑、Q3：赤色、Q4：ピンク色、Q5：ポウ、Q6：みっつ、Q7：アスラ、Q8：うつひょ～～～、Q9：また会いましょう……、Q10：3つ。全部答对后卢卡获得称号“博识少年”（这次没有故意答错引发的杂谈）；进入西の国ガラム后与入口处的男性对话，可以获得增加25%HP与TP的强力装饰“アレキサンドライト”；与酒场的主人对话，利卡路德获得称号“黒の护卫”；前往商业都市マム–ト东侧，与之前触发试吃任务的NPC对话，再前往ガルポス的道具店拿水果，之后回到这里再次与NPC对话就能获得食谱“パンプディングのレシピ”；之前触发过卖花少女支线的话，靠近该处就有剧情发生，然后进入旁边的房间，与她的父亲对话可以获得装饰；マム–ト西侧左下角开露店的女性NPC处可以获得食谱“お好み焼きサンドのレシピ”；回到北の国テノス，与之前要求收集素材的女性NPC对话又会有新的任务要求收集素材，完成她的两次委托后（需要切换地图来触发），可以以30000买下增加物攻的装饰“フィ–トシンボル”；与兵器工场顶部的阿鲁贝鲁对话，秋秋可以获得称号“勉强热心”。

天空城（天空城）

剧情

来到天空城后，伊莉娅心中关于伊南娜的记忆开始逐渐复苏：伊南娜因为母亲降临地上被人杀害，打从心底憎恨着地上人。在天空城深处，玛提乌斯告之众人，当初伊南娜和迪兰达尔之所以接近阿斯拉，也是接到拉提奥元老院的命令，伺机将其暗杀。但是爱上阿斯拉的伊南娜本已不想下手，直到得知阿斯拉想用创世力将天上界与地上合二为一。憎恨着地上人的伊南娜无法接受，最终选择了背叛，手执迪兰达尔刺杀了阿斯拉。因为伊南娜和迪兰达尔的背叛，陷入绝望之中的阿斯拉亲手杀死了伊南娜和迪兰达尔，毁灭了天上界。同样由于伊南娜的背叛，阿斯拉的灵魂中诞生了绝望与憎恶之情，从而出现了与卢卡平分阿斯拉的灵魂的另一个人格，那就是玛提乌斯。

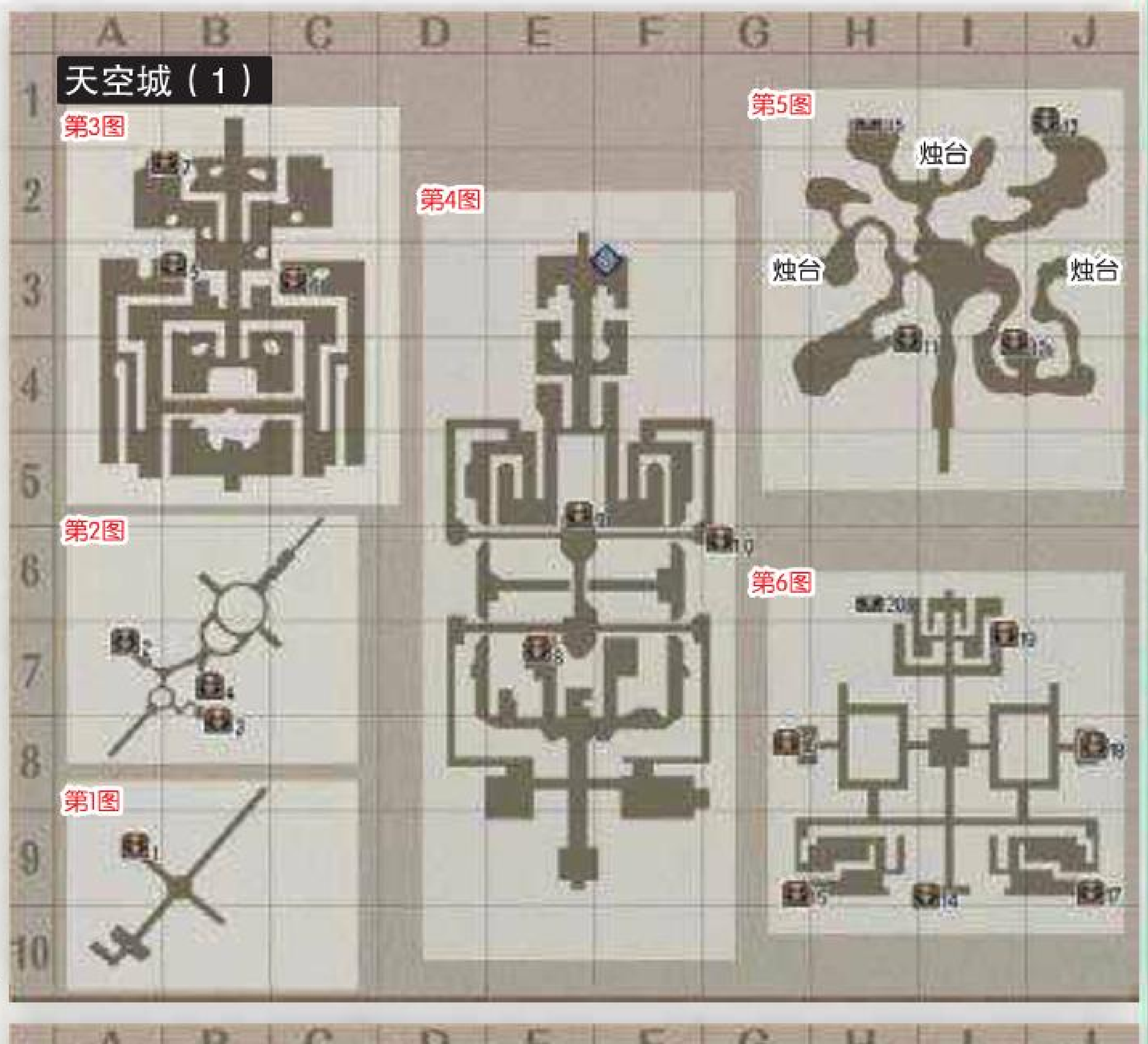
玛提乌斯要用创世力毁灭这个世界，相信着玛提乌斯会创造理想乡的希安如梦初醒，却被玛提乌斯无情抛弃。为了启动创世力，玛提乌斯要卢卡亲手杀掉伊莉娅。陷入悲痛与混乱的卢卡唤醒了体内沉睡的阿斯拉的灵魂，使得天空城崩坏。同伴们搭乘飞行船成功逃离至萨尼亚村，而希安救下了卢卡并将其搬运到地上，在萨尼亚村汇合。

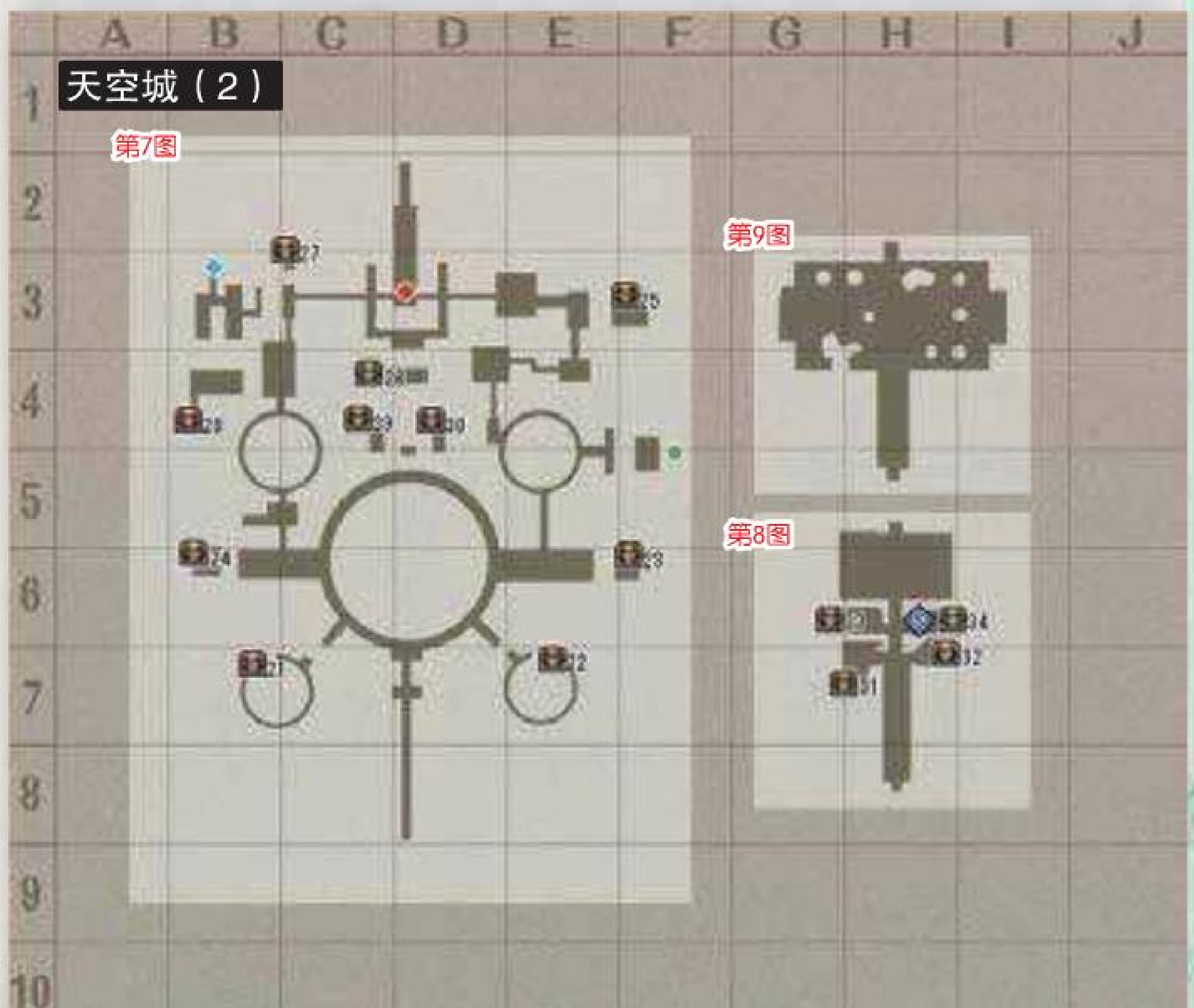
因为玛提乌斯的举动，王国雷古努姆与特诺斯停战，枢密院的元老们被哈斯塔刺杀，手下的将军——负责逮捕转生者的奥兹巴鲁德（オズバルド）幻想着拿到创世力成为神。

©いのまたむつみ ©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

流程

天空城的敌人会散布石化状态，做好对策。第1图会有伊莉娅前世记忆复苏的剧情。第2图与第3图的接口处有一朵花，调查可以看到前世咲耶的剧情。第3图回收三个宝箱后向北前进。第4图与第5图的接口处有一朵花，调查可以看到前世咲耶的剧情。第5图将分散在东、西、北三个方向的烛台点燃后，中间的传送阵就会开启。第6图回收七个宝箱后从北边大门出去。第7图一开始回收不了宝箱，先要去北边用魔法之环射击红色水晶，这样之前去不了的地方就会出现桥。红色水晶右上有一朵花，不要





忘记调查。接下来去东边射击绿色水晶，能去的地方又会多出一些。最后射击西北角落的蓝色水晶，回收全部十个宝箱后，从最北端进入第8图。第8图在绿色记忆阵回复后将会迎接BOSS战。BOSS的HP为201960，耐地弱风，最大的特征是钢体非常坚硬。推荐战术是用卢卡去防御近身攻击吸引火力，等待同伴用术进行高频率攻击破掉钢体后再进行攻击。击败BOSS后，进入第9图，调查地面的花之后，再往北走发生剧情。剧情之后回到地面，进入サニア村。

宝箱

天空城	
1	サフラン
2	ベルベ–ヌ
3	クリ–ムシチュ–のレシピ
4	スト–ンボトル×2
5	ストリボ–グ
6	ファウストマグ
7	パイングミ
8	パナシ–アボトル
9	マサムネ
10	ハイホ–リィボトル
11	リフレックス
12	プリンアラモ–ドのレシピ
13	レモングミ
14	ミックスグミ×2
15	ナイトメアヘルム
16	オレンジグミ×3
17	ム–ンロ–ブ
18	アップルグミ×3
19	ミルク×3
20	クラウネリィ–
21	レッドセ–ジ
22	レッドセボリ–
23	レッドサフラン
24	レッドカモミ–ル
25	レッドベルベ–ヌ
26	オ–ルディバイド
27	エリクシ–ル
28	レッドラベンダ–
29	ミラ–ジュクレスト
30	エンシェントクロ–ス
31	ライフボトル×3
32	ミラクルグミ
33	トリ–ト
34	スペシフィック
35	レモングミ

Check Point

天空城也是无法再次进入的迷宫，宝箱不要漏掉。

萨尼亚村～魂之巡礼路加尔迪亚（サニア村～魂の巡礼路カルディア）

剧情

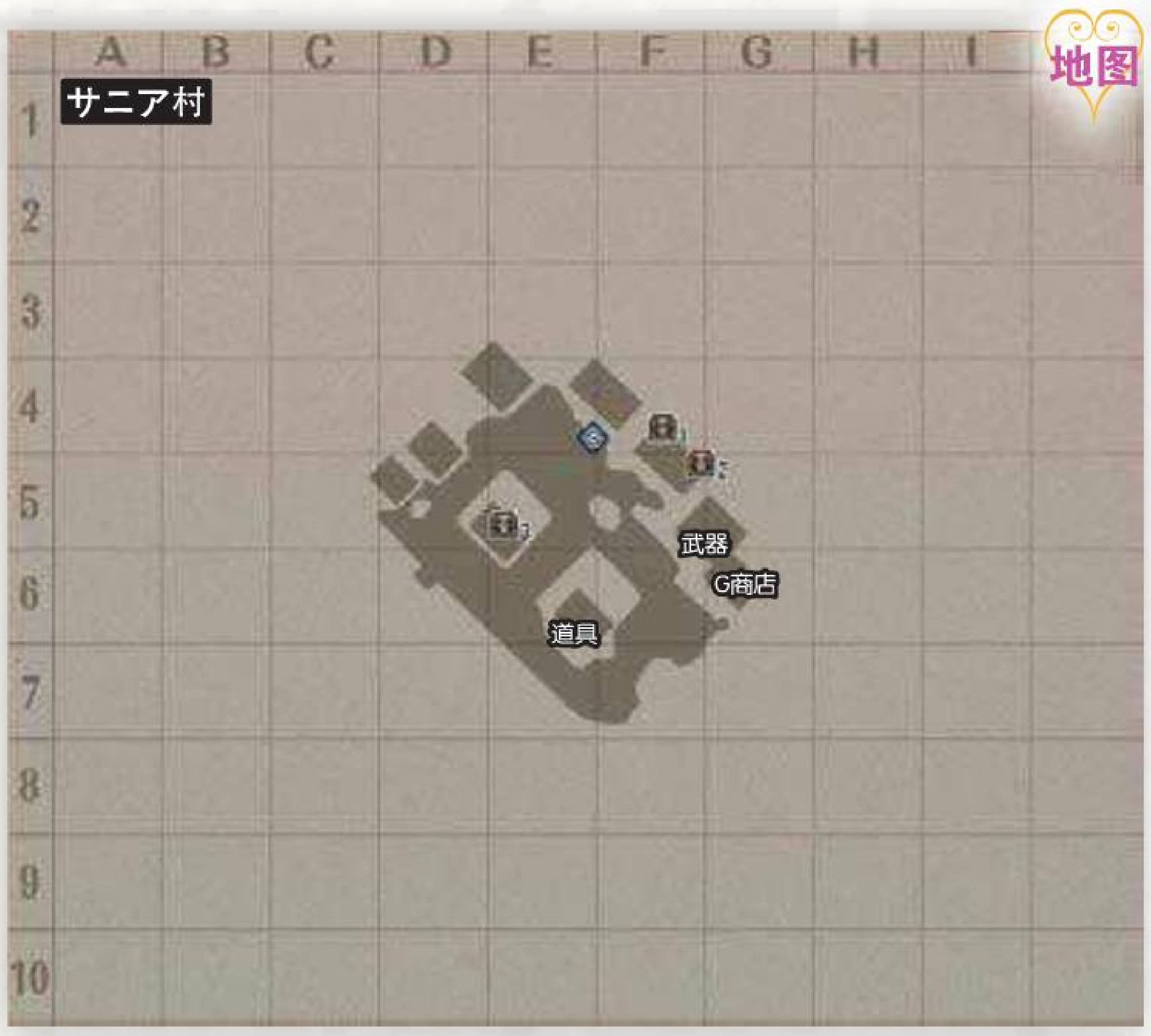
在与阿斯拉的灵魂对话中，卢卡取回了阿斯拉失去的羁绊，找回了自我。来到萨尼亚村，大家都在伊莉娅的家中等待着卢卡回归。得知王都军开始向教团的根据地黎明之塔（黎明の塔）发起进攻，众人决定要抢先攻进黎明之塔，阻止玛提乌斯毁灭世界。

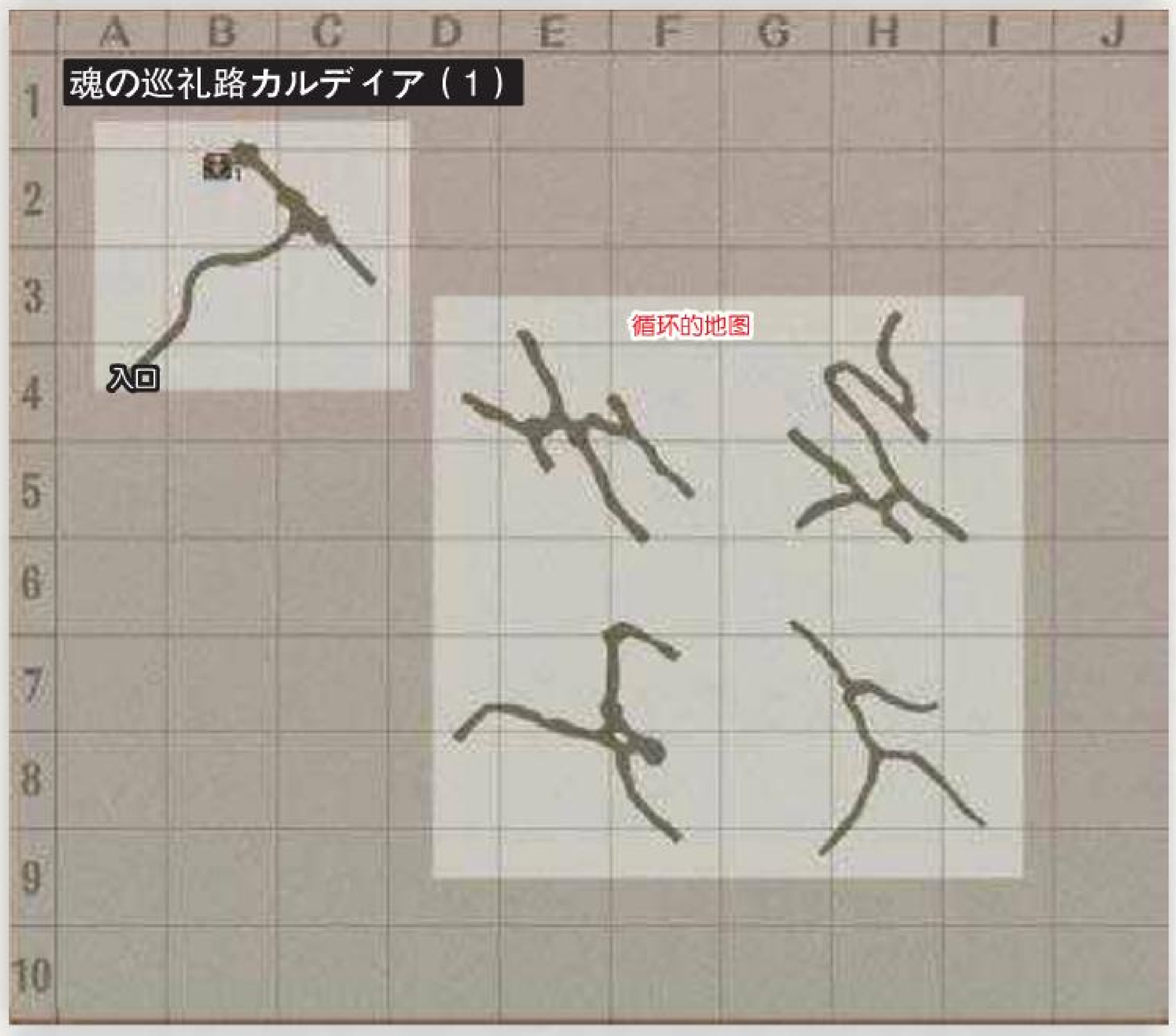
流程

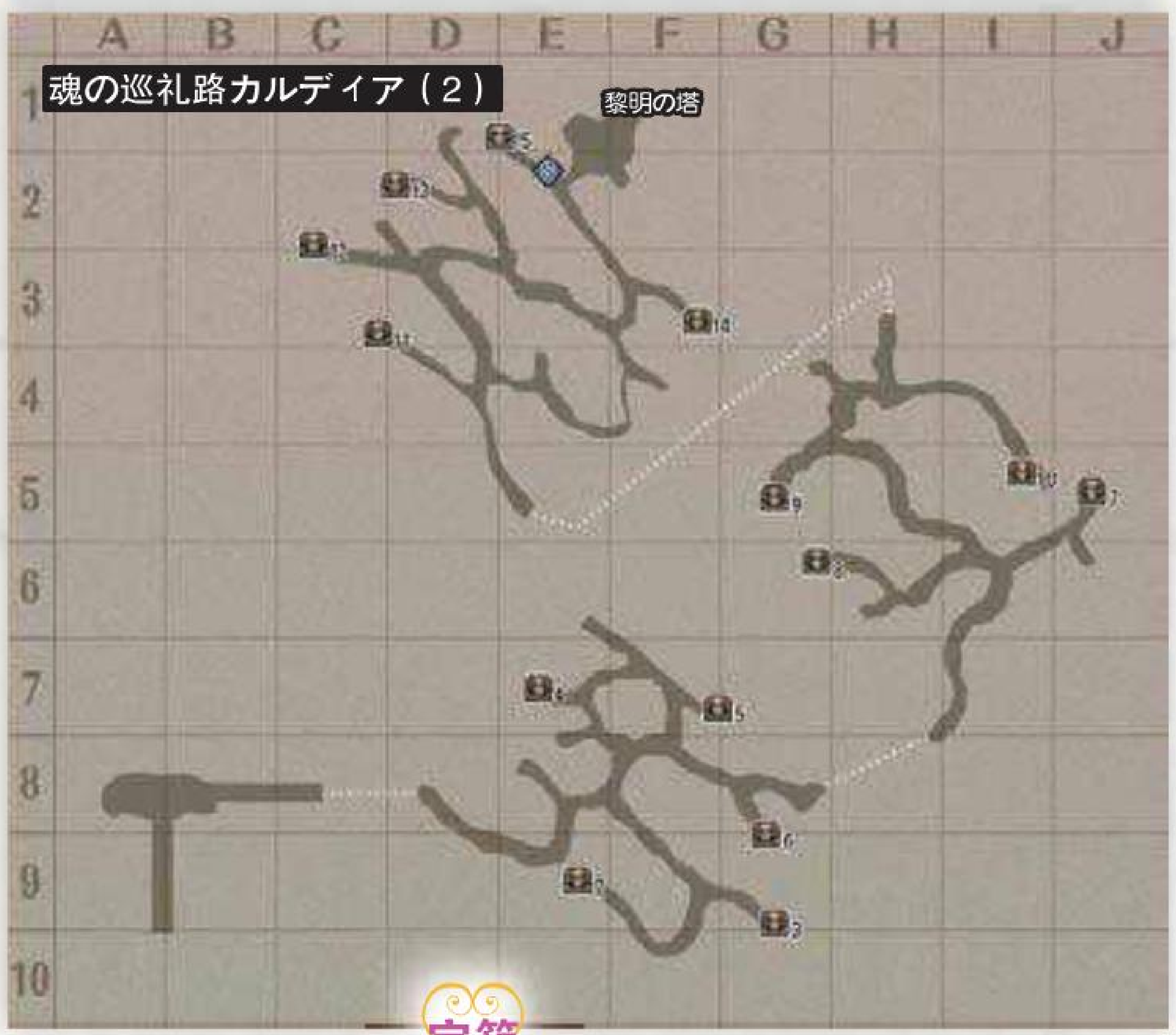
进入サニア村北边伊莉娅的家，剧情后卢卡获得称号“归ってきた少年”，伊莉娅获得称号“待っていた少女”，斯帕达获得称号“信じる少年”，安洁获得称号“迎えし女性”，利卡路德获得称号“心配する男”，艾尔玛娜获得称号“子を待つ娘”，孔威获得称号“安心する青年”，秋秋获得称号“友达思い获得お嬢”。离开家后，艾尔玛娜获得称号“シアンの友达”。在这之后可以前往东北的魂の巡礼路カルディア以通向黎明の塔，但是建议先去北边的ミュース族の里触发支线任务，特别是收集强力武器的支线任务。

进入魂の巡礼路カルディア后，第1图左侧回收一个宝箱，接着调查石碑后触发剧情，会产生一个绿色光点引路。如果不跟着这个光点前进，就会在几个图中陷入随机无限循环。这里没有什么宝箱，所以老老实实跟着光点走吧。当光点消失后，就会来到正确的第2图。第2图往西边走会发生小剧情，卢卡获得称号“お约束の人”，孔威获得称号“素直じゃない人”。第3图回收五个宝箱，第4图回收4个宝箱，第5图回收4个宝箱后，踩绿色记忆阵回复一下，接下来是BOSS战。BOSS的HP为180488，耐性弱点无，带着三个法师杂兵。首先老规矩解决碍事的杂兵，然后集中攻击BOSS。BOSS的攻击力平平，也不会附加异常状态，算是比较好打，只要注意它空中愤怒状态下有个周身的超快速度反击就行了。

地图







宝箱

サニア村	
1	ポ–ク×2
2	カモミ–ル
3	キャベツ×3
魂の巡礼路カルディア	
1	グラスパのレシピ
2	レッドカモミ–ル
3	レモングミ
4	パイングミ
5	パナシ–アボトル
6	ライフボトル×2
7	ハイホ–リィボトル
8	レッドラベンダ–
9	ミラクルグミ
10	オ–ルディバイド
11	レッドセ–ジ
12	トリ–ト
13	エリクシ–ル
14	スペシフィック
15	ミックスグミ×2

Check Point

1.**サニア**村重聚的剧情之后，与伊莉娅的父母对话能获得道具，之后领队更换为伊莉娅再次对话还能获得道具；在村子里调查锅获得食谱“ロ–ルキャベツのレシピ”；与伊莉娅家门前的女性NPC对话获得道具；与村子西南边的男性NPC对话获得食谱“おさしみのレシピ”；出村一次后回来在伊莉娅家住宿三次有对话事件。

2.**ミュ–ス族の里**靠近中央会有剧情，获得食谱“チョコフォンデュのレシピ”和食材；与入口处的NPC对话获得装备；东边调查锅可以获得食谱“ロ–ストビ–フのレシピ”；与东边中央的NPC对话会失去全部**アップルグミ**和**オレンジグミ**，换取上升术防的药草；与东北的两人组对话可以强化魔法之环，能够破坏之前无法破坏的封印石。封印石的位置见下文；与西北的NPC对话，会得到信件，然后去**サニア**村与东边的NPC对话，得到回信后再次来到**ミュ–ス族の里**与NPC对话，之后再回来找**サニア**村的NPC，最后回到**ミュ–ス族の里**与NPC对话就能获得伊莉娅的称号“メッセンジャ–”与武器；在最西北端会遇到锻冶师巴鲁坎的转生者，对话后触发武器收集任务。以下是武器场所与秘奥义的列表。获得武器后交给巴鲁坎，就会得到相应角色的称号与武器，同时解除**スタイル**里面称号对应的技能，就能发动第二秘奥义了。

バルカン武器收集

角色	バルカン的武器	场所	获得武器	称号	第二秘奥义
ルカ	バルカンの绯剑	フルフィの森的绿色记忆阵东北边发生剧情获得	ヴァルナ	天を统べし霸王	魔王灼灭刃
イリア	バルカンの苍剑	神待ちの园第1图西边发生剧情获得	ルシファア–	丰穰の女神	RVウィッシュ
スパ–ダ	バルカンの翠剑	圣都ナ–オス西边管家的家里发生剧情获得	スサノオ	终结へと导きし圣剑	神裂闪光斩
コンウェイ	バルカンの虹剑	ナ–オス基地第6图，右侧房间深处的桌子上调查获得	アスクレピオス	神の力を授かりし者	インヌメルムア–ツ
リカルド	バルカンの黑剑	グリゴリの里进入后剧情获得	ハ–デス	战乱を驱ける死神	Eトラジディ
アンジュ	バルカンの白剑	与西の战场军营左侧的安洁的哥哥对话，然后进入下1图击倒BOSS后获得	イスラフィ–ル	ヒンメルの教育系	凤翼炽天翔
エルマ–ナ	バルカンの橙剑	与ガルポスジャングル里的NPC老爷子对话获得	ルドラ	天上界を见届けし龙神	圣龙崩天烈
キュキュ	バルカンの鸨剑	进入カリュプス矿山后剧情获得	アテナ	星を継ぐもの	インフィニットロンド

封印岩石所在位置	宝箱
アシハラ王墓进入后直线前进	ヘヴンリ–ガ–ブ（防具・体）
レグヌム钟乳洞（从王都レグヌム工业区进入）第1图右上	マジカルリボン（防具・头）
レムレ–ス湿原第2图最左侧	ラストクルセイダ–（防具・体）
神待ちの园第1图左上角	プリズムポロテクタ–（防具・体）
ガルポスジャングル进入后左侧道路	エクリプスサ–クル（防具・头）

3.离开**サニア**村后，全世界的支线任务再次大量更新。与王都**レグヌム**G商店下方开露店的NPC对话，然后前往**フルフィの森**战斗后回来，获得药草和武器；从东侧入口进入**レグヌム卡**，在第2图左下方的石碑处发生剧情，能获得艾尔玛娜的称号“爱されし娘”与防止50%状态异常的装饰；来到**ナ–オス**的旅馆与左侧的NPC对话会触发寻猫的任务，进入东边的忧いの森，在第3图会找到猫，之后强制战斗。完成后自动回到旅馆，能够得到一件防具。之后以艾尔玛娜做领队与该NPC对话，还可以获得一个艾尔玛娜的称号“ネコミミ少女”；与东の国**アシハラ**的长老对话，接下任务后到王墓进行战斗，可以得到食谱“おすしのレシピ”和伊莉娅的武器；来到南の国**ガルポス**西侧会发生事件，安洁获得称号“大食い大会优胜者”与武器；进入**マム–ト**会发生剧情，触发收集梦幻食谱的支线，具体可以参见下表；**マム–ト**东北的民家中，与NPC对话，安洁获得称号“食の神”；与**マム–ト**商业区东南的NPC对话接受委托，前往**レムレ–ス**湿原的第2图，与魔物战斗，胜利后回到**マム–ト**可以领取报酬与防具；之前触发过奇怪商人的支线的话，现在来到补给据点**ト–ト**后，再次与这个奇怪的商人对话，接下来就要跟被恶灵附体的卢卡交战，血量为52901，耐火，不算难打。剧情之后就能获得魔剑**ネビリム**，卢卡获得称号“メガネに魅了されし者”，秋秋获得称号“天使な恶魔”。魔剑**ネビリム**的特性跟历代《传说》一样，初始攻击力为0。必须在装备状态下由卢卡亲自击倒敌人攻击力才会上升（击倒4人上升1）；在**テノス**兵器工场与阿鲁贝鲁对话3次，安洁可以获得称号“酒豪”、“舞踏会の花”与“メガネに爱されし者”，利卡路德获得称号“舞踏会の茨”；**テノス**西侧女性NPC的装饰品任务全清的情况下再与她对话，可以获得加GRADE的装饰“ブル–ダイス”。

梦幻食谱

种类	食谱	效果	获得方法
米饭	丸ごと一本Bカレ–	HP80%、战斗不能回复	与ガラム的火山守门人对话后，前往西の战场与指　官对话
面包	パックまん	最大HP20%、TP30%提升	攻略魂の巡礼路カルディアクリア后，在王都レグヌム入口右侧的民居中阅读トニ–の日记17
肉	チキンの丸烧き	物攻10%提升，附加技能“オウギプラス”（技连携中能够多出一次奥义）	进入サニア村中伊莉娅的家
面	サバみそパスタ	术攻10%提升，附加技能“スピ–ドスペル3”（咏唱时间减少15%）	获得ふな寿司的食谱后，与中央民居前的女性NPC对话获得
鱼	ふな寿司	物防10%提升，附加技能“フェニックス”（战斗中以20%HP自动复活一次）	前往アシハラ旅馆前发生剧情后，进入右下的民居中
蔬菜	秘传野菜汁	术防10%提升，附加技能“コンセントレ–ト”（咏唱不会被打断）	进入ナ–オス西侧管家的家中
汤	チ–ズス–プ	状态异常・变化100%防止	获得チキンの丸烧き的食谱后，在サニア村出口处剧情获得
甜品	チョコバナナ天	TP80%回复	与テノス兵器工场的アルベ–ル对话后，进入ナ–オス的地下图书室

黎明之塔（黎明の塔）

剧情

在塔中击倒了哈斯塔后，孔威将他的灵魂从转生的轮回中拯救了出来。奥兹巴鲁德将被击落海中的加德鲁用作新型兵器的能源，无耻的行径也令他倒在众人的制裁之下。孔威也同样阻止了加德鲁的转生，让他的灵魂如他所愿一直残留在地上。来到顶层，看到玛提乌斯与千岁无法发动创世力。卢卡告诉她们，创世力真正的使用方法是两人真心相爱，并不需要其中一人献出生命——为了逃离孤独而使用创世力创造了世界的始祖巨人，又怎么可能定下为了发动创世力，必须夺取心爱的人的性命这样的矛盾条件。阿斯拉和伊南娜能使用创世力是因为他们彼此相爱，而玛提乌斯没有爱着人类的心，因此绝不可能发动创世力。

恼羞成怒的玛提乌斯向众人发起了攻击，甚至唤醒了阿斯拉的灵魂，可这些都无法阻止大家保卫地上的众生。被击败之后，卢卡接受了玛提乌斯的憎恨之心，两个灵魂终于合二为一。发现自己无法夺回阿斯拉的心，千岁绝望地自尽，灵魂被孔威拯救，脱离了转生轮回。原来拯救哈斯塔与千岁的灵魂，就是孔威一直以来的目的。接着卢卡与伊莉娅一起发动了创世力，让天上界与地上再次重合，阿斯拉的夙愿在此刻终于成就。艾尔玛娜想起，前世阿斯拉与伊南娜发动创世力后，天上界并没有毁灭，而是与地上紧紧相连起来。两人的灵魂降落到地面，天地却在融合到一半时戛然而止，这说明创世力同时完成了阿斯拉“天地融合”与伊南娜“拒绝天地融合”两个愿望。正因为如此，所以天上界的转生者才会出现在地上，能够使用天术，而且不断轮回转生。雷姆雷斯湿原的灵魂得不到救赎的原因也在此。而现在天地成功融合，天术也已经消失，大家决定先回到王都雷古努姆，因为这是两人相遇，一切开始之地。

天地融合，战争结束，世界重归和平。孔威和秋秋完成了灵魂的救赎后不告而别；利卡路德继承加德鲁的遗志，继续领导古力格力之民踏上新的道路；艾尔玛娜要回去照看她收养的孩子们，让他们好好上学，日后能够自食其力；安洁要回到圣都拿奥斯重建大圣堂，阿鲁贝鲁自然会鼎力相助他最爱的人，并相约以后让安洁住到特诺斯去；斯帕达回到家里去见他的父亲，并计划着让他与卢卡的两个家族联合起来。伊莉娅则回去帮忙重建战后的村庄，并努力学习完成她开学校的梦想。卢卡与她约定，日后一定会亲自去迎接她。（这是求婚啊！）回到自己家中，卢卡也结束了他的改变世界、找寻自我之旅。但卢卡在这个新世界中的旅行，还会继续下去，永不完结。而孔威与秋秋是数千年来他们的历史中，初次在卢卡这个世界存活的人。救赎了“魔枪的刺客”哈斯塔与“不遇的花姬”千岁的灵魂，孔威的目的已经达到；而秋秋也将这个世界的知识装进了脑海之中。两人回到自己的世界后，就会回到原本的敌对关系。他们真正的身分，就只有留待日后才能知晓了。

流程

第1图入口处有一个传送阵，可以回到魂之巡礼路加尔迪亚的入口，方便玩家做其他支线。黎明の塔分为3层，下面将进行详细解说。

第1层：第2图的下层4个方位各有绿灯和漂浮的石块，用魔法之环射击漂浮的石块，改变表面的纹路，然后调查使其嵌入地下，如果纹路与周围的线路吻合，旁白的灯就会被点亮。4个方位的灯全部点亮后，上层的通路就会打开。第3图是乘坐石块，两条路线殊归同途，但为了回收宝箱还是都走一下吧。顶层有个绿色记忆阵，回复一下后迎接BOSS战。BOSS是哈斯塔，HP为188640，耐雷弱地，打法和上一次一样，不过是血多了点，做好麻痹对策也就不怕了。第4图是长长的阶梯，进入第5图有一个传送阵可以回到第2图。

第2层：第5图下层一开始用魔法之环射击南北两个灯台就可以用石块搭桥，南北两边的宝箱暂时拿不到。第6图一开始在下层，先向南从7-1入口进入第7图。第7图看起来很复杂，其实是一本道，无路可走时射击一下灯台就行了。从北边的7-2出口回到第6图中层，先点亮左侧的灯可以回收一个宝箱，再点亮右侧的灯可以从8-1入口进入第8图。第8图类似于第7图，回收好宝箱后，从东南方向的8-2出口回到第6图。点亮面前的灯回收一个宝箱，然后从5-1入口回到第5图上层。回收南北通路共4个宝箱，然后从西南方向的5-2入口进入第6图。点亮面前的灯后，往西边上阶梯来到第6图的上层。在上层切记不要先去东北方向点灯，务必要先回收北面上下两条路线（8-3和34号）的宝箱，否则一旦走到西侧带绿色记忆阵的出口，就无法再原路返回了。绿色记忆阵回复之后是一场BOSS战，BOSS的HP为61380，无弱点耐性，先防御后反击也是毫无难度。第9图和第10图是过渡图。

第3层：第10图最上层有绿色记忆阵和传送阵，最好在这里存个档，药品不够了也可以用传送阵回去补充，或者去回收之前错过的宝箱。进入内部就是与玛提乌斯的BOSS战。玛提乌斯第一形态HP为221655，无弱点耐性，不会散布异常状态，用对付大型BOSS的防御反击战术就能打得过。记得在击倒她之前让队伍适当回复一下，因为立刻会进行与第二形态的战斗。第二形态的玛提乌斯HP为129392，无弱点耐性，变成了人形态。攻击全部是光属性，事先如果装备了光抗性的装饰，就会打得非常轻松。同样注意回复队伍，因为击倒她后会立刻转入与其前世姿态——阿斯拉（绝望を背负いし覇王）的战斗。阿斯拉的HP为252720，无弱点属性，攻击方式主要是直线的激光攻击和突刺，钢体非常强悍。跟他战斗是要随时注意全员的血量，不停地回复，卢卡更是要彻底在前面吸引火力，尽量把他引向法师不在的方向攻击。阿斯拉OVL爆发后一定要全程咬住并防御他的秘奥义起手，因为他的秘奥义是全体攻击，一旦被命中法师系基本是秒杀，很容易引起队伍崩坏。战胜BOSS后，就可以欣赏大结局了。

地图

宝箱

黎明の塔	
1	バハムートティア
2	ゴールデンヘルム
3	コロッケのレシピ
4	コロッケパンのレシピ
5	スペシフィック
6	トリート
7	パイングミ
8	レモングミ
9	オレンジグミ×3
10	スローンズダガー
11	ハイホーリィボトル
12	スターベレット
13	トゥルーマジック
14	アップルグミ×3
15	オールディバイド
16	ハイホーリィボトル
17	レッドセボリー
18	ゴールドアーマー
19	ミラクルグミ
20	ウィアードリボン
21	スターサークレット
22	レアプロテクター
23	ミルザム
24	ミックスグミ
25	レアウエア
26	ライフボトル×2
27	レッドサフラン
28	エリクシール
29	ドラゴンファング
30	ミラクルグミ
31	オールディバイド
32	バルムンク
33	パナシーアボトル×2
34	ウォーロックローブ

Check Point

1.通关后继承通关存档时，选择“いいえ”可以继续留在本周目的世界。打打隐藏迷宫，做做支线任务，刷刷GRADE点数。当一切都完成后，想要开启新周目，也不用再去挑战最终BOSS，只需要前往ミュース族の里，调查长老旁边的金色雕像就行了。二周目以后进行游戏时，会追加新的分支事件。

2.二周目通关后追加新的支线任务。来到ミュース族の里与长老对话，然后前往レグヌム钟乳洞、アシハラ王墓和ケルム火山的记忆之场回收“愿いの宝玉”后，会有一场强制战斗，卢卡会换装为魔法少女，为了守护世界而战（OTL）……任务结束后，卢卡会得到大幅提高TP和术攻的称号“魔法少女”。

3.通关之后，游戏中将会开启隐藏迷宫トライバースゲート，里面有不少秘密，以及强大的敌人。下面将详细介绍该迷宫的攻略方式。

特莱巴斯之门（トライバースゲート）

流程

读取游戏的通关存档后可以在大地图的左上角挑战这个隐藏迷宫。迷宫的入口处有商人贩卖道具、装饰和食材，也有绿色记忆阵可供回复和存档。该迷宫共分为8层，每1层由2～3张图组成，没有特别的机关，只需要回收宝箱后再去消灭最深处的BOSS，就能在入口处开启前往下1层的道路。第1～4层入口排列在下方，第5～8层入口在上方。需要注意的是该迷宫不会显示迷你地图，玩家一定要记得记忆自己的行进路线，否则迷路就悲剧了。BOSS的钢体值均非常高，物理攻击型角色一定要装备上削减钢体两倍的技能“デストロイ”，卢卡更是要装备上破钢体极强的奥义“魔王暴炎枪”，配合快速输入→→就能重置技连携的技能“ダッシュキャンセル”和无受创硬直的技能“インバリッドオール”，就能快速击破BOSS的钢体。

※由于迷宫的第7层和第8层开始难度暴增，而且想要白金本作一般来说需要三周目（二周目就想白金的话难度有些费事，主要是低等级通关和最速通关有些犯冲），因此建议在一周目狂刷GRADE（大概5000以上），继承等级，开启5倍经验、2倍AP之类特典等等后，二周目完成一个最速通关，然后再来挑战该迷宫。刷GRADE推荐通关后拿到加GRADE的首饰ブルーダイス（与北の国テノス做首饰的女性对话，完成所有相关任务后就能获得），然后开启HARD难度，手动操控伊莉娅去打下级竞技场，不断按○键就行。无伤完成每场战斗约2.77～2.83左右，一小时下来可以刷出900点。

第1层

特征是漂浮着蓝色水晶的异空间。第1图往东北方向前进可以进入第2图。第2图同样往东北方向前进到深处，在传送阵的上方有黑色的光球，做好准备再去挑战。BOSS是**オグルデプ－ル**，HP为249191，耐风弱火，是商人屋敷中拿铁球的那个BOSS的强化版。打法没有什么变化，就是要注意BOSS的攻击力非常高，等级不够LV68左右的话容易悲剧。

第1图：**レッドベルベ－ヌ、ライフボトル**×2、**オ－ルディバイド、プロミネンスマグ**
第2图：**ハイパ－ヘルム、エレメンタルクレスト、ミックスグミ**×2、**エリクシ－ル**

第2层

特征是地面上有绿色纹路的遗迹。第1图没有什么岔路。第2图往东北方向前进有BOSS战。BOSS是**モルソデイモ－タリテ**，HP为303833，耐地弱风，乃**レムレ－ス**湿原BOSS的强化版。攻击模式没有什么变化，依然会散布恐怖状态，同样记得及时给回复系角色解除异常状态，同时注意吸引它高威力的冲撞攻击。其余的也没什么好说的了。击倒它之后回到入口处，会出现锻冶之神**バルカン**的思念体，开启武器强化任务，要求玩家在迷宫中收集特定的晶石来强化武器。晶石在该迷宫的第7层和第8层由特定敌人极低几率掉落，每10个才能强化一把武器。例如红莲晶石×10强化卢卡的剑，而琉璃晶石×10强化伊莉娅的枪。要刷这个可以装备4级的气合技能“**アイテムハント4**”来大幅提高掉落率。如果没有出现该角色，说明玩家没有完成收集**バルカン**武器的支线。

第1图：**パナシ－アボトル**×2、**フウジン、パイングミ**×2、**ウィンドミル**
第2图：**オブシディアン、デモンズキャップ、ライフボトル**×3、**エレメンタルリボン、スペシフィック**

第3层

第3层类似于第1层的场景，而且整层的构成都非常简单。这一层的敌人大部分耐火，而且会散布石化状态，需要提前做好对策。第1图只有两个宝箱在岔路上，很快就会进入第2图。第2图往南方走很快就会看到BOSS。BOSS是**オワゾ－デレジャンド**，HP为290889，耐火弱水，是飞行船**ウェントス**上那只鸟的火炎强化版。打法跟之前没什么区别，但要特别注意它的近身旋转威力依然极高。

第1图：**パナシ－アボトル**×2、**マルドゥ－ク**
第2图：**ライフボトル**×2、**オ－ルディバイド、スペシフィック、トリ－ト、コル・レオニス、レッドカモミ－ル、アタックリング、ミックスグミ**×2

第4层

第4层类似于第2层的场景，这里的敌人耐水，而且会散布麻痹状态。第1图的路线几乎就是一本道，沿路有3个宝箱，可以很顺利地来到第2图。第2图视角转换为90度鸟瞰，一开始出现在外围，回收外围的宝箱后再向中央进发。BOSS在中央四个通道的东侧，可以先回收南西北三侧的宝箱。BOSS**マッキア・デロワ**HP有355862，耐水暗弱雷光，是秋秋刚加入时的异界BOSS的强化版。打法依旧不变，用卢卡吸引火力防御，然后让其他角色打破BOSS的钢体再进行一轮输出。

第1图：**パナシ－アボトル、タリスマン、レッドセ－ジ**
第2图：**トリ－ト、オ－ルディバイド、エリクシ－ル、ロンゴミアント、スペシフィック、ガ－ルンフラグメント**

第5层

第5层是类似于第1层的场景。该层有3张图，并且杂兵会掉落角色的最强防具·体，要时刻注意确认。这里的敌人大都是耐暗弱光，散布麻痹状态。第1图没啥好说的，顺路走就是；第2图更是路途上只有1个宝箱的过渡图；第3图一开始走上下两边回收宝箱后，走中间的一本道就可以打BOSS了。BOSS**ネガスイオンデリス**的HP为480199，同样耐暗弱光，并且会散布毒状态。这个BOSS的攻击力并不是很高，推荐强攻。一旦队伍中有人进入毒状态，立刻回复就是。

第1图：**パナシ－アボトル**×2、**レモングミ**×2、**ゲオネスコリイ、レッドセボリ－**
第2图：**ライフボトル**×3
第3图：**エリクシ－ル、アンティコナストロ、ミラクルグミ、トリ－ト、ミックスグミ**×2

第6层

第6层是类似于第2层的场景，杂兵会掉落角色的最强防具·体。这里的敌人大都是耐光弱暗，个别还同时耐雷弱地。第1图是一本道；第2图初始位置，东北和东南的通道相连，可以先回收1个宝箱，之后走西北方向。虽然之后的岔路有些多，但BOSS的位置还是比较好找的，基本上往西北方向前进就对了。BOSS是**ベ－トデアンシャン**，HP有585062，耐雷光弱地暗，是天空城守门BOSS的强化版。其实除了攻击力提高外，打法跟以前没什么变化就是了。

第1图：**ハイダ－クボトル、ライフボトル**×2、**レッドラベンダ－**
第2图：**オ－ルディバイド、ミラクルグミ、エリクシ－ル、トリ－ト、プルムサナ－ティオ、ブレッザカッペッロ**

第7层

第7层是类似于第1层的场景，跟之前提到的一样，敌人实力大幅增强，如果队伍等级没有LV150左右会打得比较艰难，推荐选择物理防御高的角色，以保护法师为中心思想进行战斗。这里的敌人会掉落角色的强力武器。这里大多数的敌人没有弱点属性和耐性，另外还有些弱光耐暗和全属性耐性的，所以在武器和人员的选择上要下些功夫。第1图传送阵下方分出的两条路都可以通到第2图，回收宝箱后往东南方向前进就是了；第2图是螺旋形的图，BOSS在正中央，要从最外侧的道路按顺时针方向前进。BOSS**メサジェデシエル**，HP有665810，无弱点耐性，进入战斗之前可以调整下装备。这个BOSS是**魂の巡礼路カルディア**的BOSS的强化版，除了攻击力外也没有什么特别值得注意的地方。

第1图：**ガナ－ルシンタ、ライフボトル**×2、**レモングミ**×2
第2图：**エリクシ－ル、トリ－ト、オ－ルディバイド**

第8层

第8层是类似于第2层的场景，大部分敌人无弱点耐性，小部分敌人耐暗弱光，并且会散布毒和麻痹状态。这里的敌人会掉落角色的强力武器。第1图没有什么岔路，直接走就能来到第2图。第2图类似于第7层的第2图，是螺旋形，中央是个传送阵，记得先回收周围的宝箱再进入传送阵。第3图是本篇结束时孔威与秋秋离去的蛇形通道，没有岔路，到了门前直接进入BOSS战。BOSS是巨大的魔兽**ロテュスデリュイ－ヌ**，HP为1199998，无弱点耐性，它的攻击会给角色一次性附加上毒、虚弱、麻痹和恐惧4种状态，非常棘手，因此给两名前线攻击角色装上异常全防护的装饰是必须的，要保证两名角色的破钢体速度能够让正常情况下的BOSS出不了手，而回复系角色建议直接以道具来解除异常状态。当BOSS爆发OVL状态后，它会使出红色的闪电来攻击我方成员，威力极高速度极快，即使是防御最高的卢卡，在防御中被劈中也会损失500的HP，可以说是最危险的时刻。这里一定要用卢卡咬住BOSS，然后其余角色拼命进行回复。BOSS一般会爆两次OVL状态，只要挨过了，胜利就在眼前。

第1图：**ハイホ－リイボトル、アップルグミ**×3、**ミラクルグミ**
第2图：**オレンジグミ**×3、**レッドベルベ－ヌ、トリ－ト、オ－ルディバイド、クルイロ－シュレム、エリクシ－ル、スペシフィック**

全奖杯列表

奖杯总数	53	铜杯	42	银杯	8	金杯	2	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	100小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

等级	名称	获得方法
白金	テイルズ オブ イノセンス R マスター	获得其他所有奖杯
铜	初めてのガード カウンター	第一次成功防御反击
铜	初めてのミッション	第一次达成战斗任务
铜	200コンボ达成	达成200连击
铜	天术マスター	孔威习得所有可习得的天术
铜	秘奥义制霸	看过所有角色的秘奥义，包括第二秘奥义
银	レイヴLV4最大时间	战斗中气合LV4最长持续时间超过60秒
银	レイヴLV4总时间	气合LV4持续总时间超过10分钟
铜	スピード ゲーマー	15小时以内通关
铜	プレイ时间が100时间を越えた	游戏时间超过100小时
铜	100万ガルド 贮めた	持有金超过100万ガルド
铜	1000万ガルド 使った	消耗了1000万ガルド
铜	敌を2000体击破	击破2000个敌人
铜	战斗回数が1000回以上	战斗次数超过1000次
铜	サーチガルド マスター	特技“サーチガルド”使用次数超过250次
铜	ローバーアイテムマスター	特技“ローバーアイテム”使用次数超过500次
铜	スタイルマスター	习得全角色的スタイル技能
银	全キャラレベルMAX达成	全角色等级到达LV200
银	モンスター图鉴コレクター	完成怪物图鉴全收集
铜	スキットコレクター	完成杂谈全收集
铜	称号を10个获得	全角色每人都拥有10个称号
铜	称号を20个获得	全角色每人都拥有20个称号
银	称号制霸	全角色获得所有的称号
银	宝箱コレクター	回收一定程度的宝箱
铜	世界踏破	走遍世界每个角落
铜	料理マスター	全角色料理等级到达MAX
铜	低レベルクリア	LV30以下通关
铜	五色の英雄	完成有关シンジャーファイブ的所有剧情
铜	初めての温泉	第一次进入温泉
铜	狙击手击破	击破狙击手
铜	魔界の魔物を击破	击破ネガスイオンデローズ
铜	ギガンテス击破	击破ギガンテス
铜	用心棒击破	击破商人家里的用心棒
铜	暗の住人を击破	击破マッキア・グラーヴェ
铜	チトセ击破	击破千岁
铜	シアン击破	击破希安
铜	ガードル击破	击破加德鲁
铜	アルベール击破	击破阿鲁贝鲁
铜	ハスタ击破	击破哈斯塔
金	マティウス击破	击破玛提乌斯
金	异界の守护者を击破	击破ロテュスデリュイーヌ
铜	斗技场初级クリア	斗技场シングル模式，パーティー战初级通过
铜	斗技场中级クリア	斗技场シングル模式，パーティー战中级通过
铜	斗技场上级クリア	斗技场シングル模式，パーティー战上级通过
银	ハーツ兄妹击破	击破琥珀、翡翠兄妹
银	ミラ击破	击破米拉
铜	イリアとの绊	卢卡与伊莉娅羁绊达到最高
铜	スパーダとの绊	卢卡与斯帕达羁绊达到最高
铜	アンジュとの绊	卢卡与安洁羁绊达到最高
铜	リカルドとの绊	卢卡与利卡路德羁绊达到最高
铜	エルマーナとの绊	卢卡与艾尔玛娜羁绊达到最高
铜	コンウェイとの绊	卢卡与孔威羁绊达到最高
铜	キュキュとの绊	卢卡与秋秋羁绊达到最高

难点分析

200コンボ达成

推荐操作角色为艾尔玛娜。スタイル技能装备ヘビィショット（OVL中攻击命中后敌人硬直加长）、リミットブレイク（OVL中无视技连携可以随意取消）、エクステンド（OVL时间加长）、インフィニティ（OVL中所有术技不消耗TP）和デストロイ（攻击破钢体效果两倍）。术技只使用秘技“爆牙弹”。同伴的作战为手数战斗，并且不使用秘奥义和能够将敌人浮空的术技。推荐队伍组成为艾尔玛娜、斯帕达、伊莉娅和孔威。在最终BOSS战第一形态战中，打破钢体后立刻发动OVL，接下来一直使用爆牙弹，很轻松就能超过200连。完成这个奖杯比较重要的一点就是要封印队友的浮空技，而且敌人的体型要大。

秘奥义制霸

该奖杯的完成条件是包括观看所有角色的第二秘奥义。第二秘奥义的获得方式参照上文的バルカン武器收集支线任务表格。

モンスター图鉴コレクター、スキットコレクター

通关后在继承特典中购买“モンスター图鉴全解放”和“スキットプレイヤー全解放”就能瞬间完成这两个奖杯。每个需要GRADE1000点。

宝箱コレクター

大约有20个多出来的宝箱。注意在攻略中标注的不能重复进入的迷宫，一定要将里面的宝箱全部收集完成。该奖杯只计算当前周目的宝箱总数。

世界踏破

不是指去过所有的城镇迷宫，而是指用飞行船将世界地图上所有土黄色的部分都探索并抹去。

低レベルクリア

最轻松的方法是之前的一周目先将魔剑ネビリム的攻击力练出来，然后再继承全道具。如果不想练，那么也可以给角色继承技能，然后通过装备不获得经验的技能“エクスキャンセル”来控制自己的等级。

五色の英雄

这是在二周目以后才会发生的追加剧情。第1次是在西の战场攻略完毕后，出现在レグヌム卡的吊桥处；第2次是在レグヌム钟乳洞攻略完毕后，出现在レグヌム广场喷水池前；第3次是战舰ラヴェンデル上，靠近船头的宝箱（13号宝箱）就会发生；第4次是神待ちの园，进入后笔直前进；第5次则是在黎明之塔的入口处。

异界の守护者を击破

完成隐藏迷宫トライバースゲート的攻略，击倒最深处的BOSS。

ハーツ兄妹击破、ミラ击破

完成斗技场上级的战斗后，ハーツ兄妹会在组队战中乱入，米拉则是乱入单人战。对ハーツ兄妹战中，要先解决哥哥翡翠。对米拉战则是事前准备比较重要，米拉是全属性耐性，因此不要拿带属性的武器和术技去跟她交战。

RIDGE RACER™

RAC	山脊赛车			必须记忆卡
	Ridge Racer			561MB
	NBGI	2011年12月17	日版	1～8人
零售版：3980日元/下载版：3580日元	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄	

只要有新主机面世，几乎就一定能看见《山脊赛车》作为首发游戏出现，因此PSV上推出《山脊赛车》也是理所当然的事情。进入网络新时代，携带型主机自然也不能免俗，PSV是一台极度依赖网络功能的主机，而这款《山脊赛车》也融入了众多网络元素，游戏的众多内容都会通过今后DLC进行追加。入手的同学可能发现游戏的现有内容是在少得可怜，但通过完善的游戏系统，以及网络对战功能，相信足够玩家在新内容更新之前热战一番。本文中我们会带大家详细了解游戏的系统，以及现有收录赛道与赛车的具体分析，希望入手的玩家可以通过本篇文章提高自己的赛车技巧，在网战中一显身手。

文 酷洛洛 美编 Juxi

系统详解

标题画面的变化

进入游戏标题画面后，按L+R键就会进入下图时钟模式。

模式介绍

注意游戏中的主菜单以及所有非实际游戏操作，均通过触摸屏进行。

WORLD RACE

GHOST BATTLE

记录对战模式。与赛车的记录（即GHOST）进行1V1的赛道对战。这里提供挑战的GHOST分为三类：玩家可以与游戏内置的标准GHOST进行对战；也可以通过Near获得周围玩家的记录进行挑战；也可以通过3G网络或者Wi-Fi接入PSN，下载世界各地玩家的GHOST进行对战。玩家也可以将自己的GHOST上传到网络上，让其他玩家进行挑战。

INTERNET BATTLE

网络对战模式。通过Wi-Fi接入PSN后，玩家可以与全世界的玩家进行网络对战。最多支持8人在同一赛场上对战。

FACE to FACE BATTLE

即面联模式。通过Wi-Fi网络，玩家可以与身边的《山脊赛车》玩家进行对战，和网络对战模式一样，该部分同样支持最大8人对战。

SPOT RACE

与电脑AI进行8人赛，适合单机下提高技能等级以及赚取各种点数。

TIME ATTACK

时间竞赛，分为两种模式。第一种是计算3圈的合计时间记录的“ト-タルタイムアタック（Total Time Attack,3圈计时模式）”，也是最常见的计时模式；另一种事玩家在最多30圈内跑圈，从中计算成绩最好的一圈的“ラップタイムアタック（Lap Time Attack,单圈计时模式）”。

GARAGE

车库模式。在这里玩家可以更换出赛的车辆，还可以对赛车的配色、漂移强度以及部件进行更改。

Team VISION

队伍频道。更新当天所属队伍的积分、阵型情况、相关的任务情报以及获得当天的队伍奖励。

Status

玩家情报。确认玩家目前的ID信息、总游戏时间、行走距离等情报。

Ranking Browser

排名一览。查看当前自己以及所属队伍的各项排名。

AV Player

影像播放。可以浏览玩家保存的赛道记录影像，以及播放游戏中的各种BGM。

HERO Interview

玩家可以将自己的留言上传到PSN上，也可以浏览其他玩家上传的留言。

有关收录内容

本作初期收录的赛车数量有5台，而收录赛道目前为3条，加上正逆方向一共6条。官方会在今后通过DLC内容来增加收录赛车与赛道，其中音乐包基本均为免费，但赛车和地图则大部分收费。具体DLC更新计划玩家可以参考下表。其中玩家们可以留意2012年2月16日会更新的下载权，期间只需1000日元就能够买入往后所有收费下载的权限；另外2012年2月23日的第8弹提供限时免费的新赛车与赛道下载。

DLC更新时间表

	类型	名称	售价
第1弹 2011年12月22日	BGM	音乐包 01 “R4 #1”	免费
	BGM	音乐包 02 “R4 #2”	免费
	试玩版	リッジレ-サ- 2011 E3 インタラクティブデモ	免费
第2弹 2012年1月12日	BGM	音乐包 03 “リッジレ-サ-V #1”	免费
	BGM	音乐包 04 “リッジレ-サ-ズ #1”	免费
第3弹 2012年1月19日	BGM	音乐包 05 “リッジレ-サ-ズ #2”	免费
第4弹 2012年1月26日	BGM	音乐包 06 “リッジレ-サ-ズ #3”	免费
第5弹 2012年2月2日	BGM	音乐包 07 “リッジレ-サ-6 #1”	免费
第6弹 2012年2月9日	BGM	音乐包 08 “リッジレ-サ-6 #2”	免费
第7弹 2012年2月16日	售前下载权相应收费DLC（合计售价4800日元）的售前购入优惠权限	下载权“リッジレ-サ-パス”内容包括：（追加车辆：01～08）（追加赛道：01～06）（新曲包：01、02）（LongMix BGM：01、02）	1600日元（在2012年2月29日前为1000日元）
	BGM	新曲包 01 ※预定收录2首BGM	100日元
	BGM	音乐包 09 “リッジレ-サ-6 #3”	免费
第8弹 2012年2月23日	车辆	追加车辆 01 “PROMESSA”	限时免费（2012年3月1日后250日元）
	赛道	追加赛道 01 “Old Central”	限时免费（2012年3月1日后400日元）
	BGM	音乐包 10 “リッジレ-サ-7 #1”	免费

发布	类型	名称	售价
第9弹 2012年3月1日	车辆	追加车辆 02“ELENIE”	250日元
	赛道	追加赛道 02“Sunset Heights”	400日元
	BGM	音乐包 11“リッジレ–サ–ズ7 #2”	免费

发布	类型	名称	售价
第10弹 2012年3月8日	车辆	追加车辆 03“DIGNISTAR”	250日元
	BGM	ロングミックスBGM 01	100日元
	BGM	音乐包 12“リッジレ–サ–ズ7 #7”	免费

发布	类型	名称	售价
第11弹 2012年3月15日	BGM	音乐包 13“Remix #1”	免费

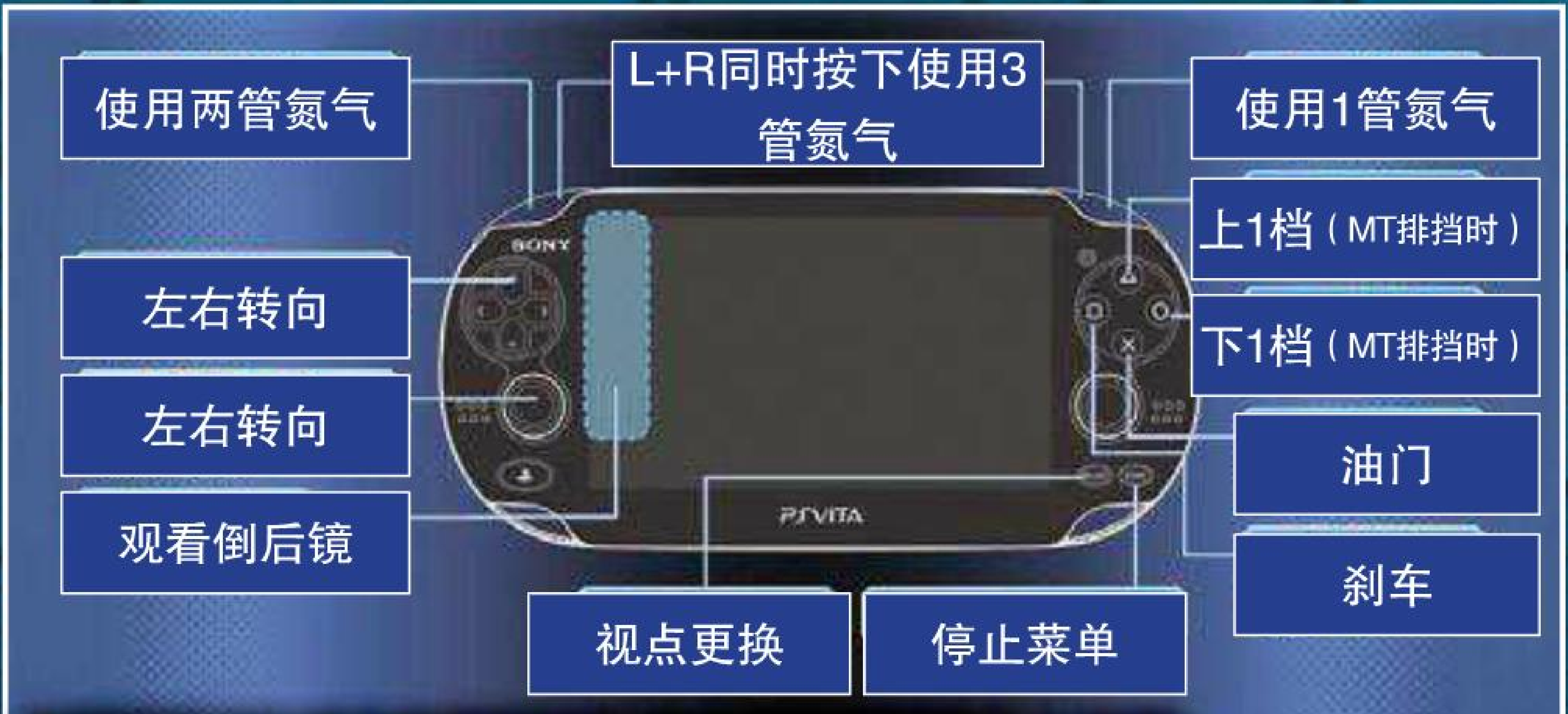
发布	类型	名称	售价
第12弹 2012年3月22日	车辆	追加车辆 04“FATALITA”	250日元
	BGM	音乐包 14“Remix #2”	免费

发布	类型	名称	售价
第13弹 2012年3月29日	车辆	追加车辆 05“MELTFIRE”（购买下载权玩家先行配信）	——
	赛道	追加赛道 03“Lost Ruins”	400日元
	BGM	音乐包 15“Origin #1”	免费

发布	类型	名称	售价
第？弹 2012年4～5月上旬	车辆	追加车辆 05“MELTFIRE”（一般配信）	250日元
	车辆	追加车辆 05（暂名）	250日元
	车辆	追加车辆 06（暂名）	250日元
	车辆	追加车辆 07（暂名）	250日元
	车辆	追加车辆 08（暂名）	250日元
	赛道	追加赛道 04（暂名）	400日元
	赛道	追加赛道 05（暂名）	400日元
	赛道	追加赛道 06（暂名）	400日元
	BGM	新曲包 02	100日元
	BGM	ロングミックスBGM 02	100日元
	BGM	音乐包 16（暂名）	免费
	BGM	音乐包 17（暂名）	免费
	BGM	音乐包 18（暂名）	免费
	BGM	音乐包 19（暂名）	免费
	BGM	音乐包 20（暂名）	免费

基本操作

游戏中提供了A/B/C/D，共四种类型的操作方式，这里笔者以最常用A类为大家讲解游戏的基本操作。更换操作类型可以在Options中选择。



※排挡为PDL时点击背触板左/右分别为控制赛车上/下档。

游戏界面说明

车队系统 プラネタリー・リーグ

车队系统（プラネタリ–・リ–グ）是本作的新增要素。全世界的玩家分为4个车队进行网上对战，玩家在刚进入游戏时就需要选择自己的签约车队，签约车队包括四个，分别为“Trianchor Alliance”、“Circlite Racing”、“Xealot Motorsport”以及“Squaris GP”。单机游戏时车队系统并没有太大的体现，但通过联网游戏时，玩家所得的WP、CR都会对整个阵型产生一定影响。服务器会根据玩家每天累计的点数，从而制定当天的敌我阵型，阵型从1V1、2V2、乃至3V1或1V3均会出现。玩家也可以更换队伍，不过需要支付30000CR。另外每天登陆Team VISION时还可以随机获得VIP称号，获得称号的当天，对战时对方可以看到自己名片上的VIP标志，此外当天还有额外的1000CR奖励。

任务

每天进入Team VISION时就会更新当天的阵型与任务（Mission），任务方式为击败敌方阵型的车队，在INTERNET BATTLE击败线上的敌方车队对手、或者在GHOST BATTLE击败敌方车队的GHOST、又或者在FACE to FACE BATTLE击败敌方车队的好友，都会获得额外的WP以及CR点数奖励。

WP（Winner Point）

胜利点数，除TIME ATTACK外，各竞赛模式都可以获得相应的WP，而其中通过INTERNET BATTLE所获得的点数是最多的。该点数也会影响玩家在车队中的排名。

CR（Credit）

同样除TIME ATTACK外，各竞赛模式可获得的点数。该点数初期可以用于开启强化路线。当强化路线全部完成之后，就可以蓄积用于移籍所属的车队。最简单获得CR的方法，就是通过观看每天的Team VISION，来随机获得1000点CR。

游戏的两种等级

游戏包含两种等级，一种是标记在画面上方人物等级（Lv），等级与赛车性能无关，通过跑圈人物等级就会自然上升，Lv.10之前可以在SPOT RACE中提升，之后可以通过击败下载GHOST或者INTERNET BATTLE中获胜来提高。另一种等级是赛车性能等级（マシングレ–ド），最高为6级，随等级提升，赛车的基本性能会提高，等级与玩家获得的WP有关，只要获得23点WP即可提升至マシングレ–ド6。

操作技巧

起跑加速

玩家留意仪盘表，会发现右端尽头有一条跳红色条，游戏提示“GO”开始起跑的瞬间，预先按油门到仪盘表的指针红色条上方的边缘，就会发动起跑加速，这时赛车会以高车速从起跑线出发。游戏中B类部件大多都具有起跑加速强化的作用，例如“ロケットスタ-ト”、“自动ロケットスタ-ト”、“オ-バ-リミットスタ-タ-”等。

漂移

游戏中漂移的作用有两个，第一是让车辆以较高的速度驶过弯度较大以及较为复杂的弯道，第二是通过漂移蓄积氮气、提供氮气喷射的必要能量。

漂移基本步骤

游戏中实现漂移的方法有了两种，只要在按方向键转向的同时，轻轻放开油门并快速重新按住；或不放油门，短时间按下刹车键也可做出漂移动作。而两种漂移方式的区别在于：放油门的漂移反应速度快、漂移生效的最低要求速度小，因此很容易上手，但比较容易出现损速。而刹车漂移会有轻微的作用时间，且车速较低的情况下不会产生漂移效果，但好处在于损速相对较少，并且转向时容易让赛车进入一种名为“无声漂移”的状态。

无声漂移处于漂移与正常行驶之间，转向期间赛车正常加速，转向角度和漂移一样大幅增加，但地面却没有车痕，且和漂移一样能蓄积氮气。无声漂移是跑出好成绩的必学技巧之一，学习无声漂移，推荐将漂移强度调整为MID后练习，这样会较容易找到手感。

三种漂移强度的区别

系列前作所有的赛车都有属于自己的漂移强度类型，而由于本作可以自由调节赛车的漂移强度，玩家就不需为找寻符合自己漂移手感的赛车忙活了，而且还可以将强度调整为“MLD到STD之间”、“STD到DYN之间”这种折中方式。更改漂移强度可以在GARAGE项目内点击右边的齿轮图标进入，按照漂移时转向的幅度，从小到大分别为MLD→STD→DYN（越小越稳定）；按照赛车的加速度，从小到大分别为MLD→STD→DYN（越大越好）。从下面的分类介绍，读者可能会觉得DYN一定是最好的，但在网战的时候，漂移强度过于靠近DYN又很容易因为对手的碰撞而导致失控，因此如何选取漂移强度，还是要视对战情况而定。

MLD 非常稳定的类型，加速度虽然是三大类中的最低的，但车速稳定，爬坡与漂移时损速也相对较少，也最容易实现无声漂移。

STD 各方面强度适中，适合新手玩家熟悉手感，当然也有人称这类型为“中庸”。

DYN 由于漂移幅度很大，刚开始使用的玩家会非常不习惯，很容易漂过头。但由于加速度是三者中最高的，克服操作后会变成刷新赛道记录的好类型。

如何选择排挡?

在调节漂移强度界面的左下方，玩家可以选择赛车的排挡。游戏提供AT（自动）、MT（手动）、PDL（背触板）三种排挡方式，从游戏的风格以及一般的操作习惯，其实这里都推荐AT档，便于集中精神处理漂移等操作。至于PDL档说白就是背触板式的MT档，纯粹是为了体

现PSV特性的额外操作要素，基本上用得到它的机会只有1次（获取奖杯“指先のテクニシャン”）。

氮气

游戏中通过漂移可以蓄积氮气槽，当气槽蓄满至少1个之后，就能够释放氮气以迅速提高赛车的加速度以及最高速度。蓄积的氮气可以同时释放（最多3个），同时释放氮气数量越多，期间的加速效果就越显著。其中也有例外的氮气类型，例如安装A类部件“フレックスニトロ”后，氮气槽就会变成只有1个，但期间即使不蓄满氮气槽，也能直接释放当前数量的氮气。本作氮气的类型多种多样，可以通过A类部件来更换氮气类型。

极限蓄积

极限蓄积（アルティメットチャ–ジ），指车辆在不使用氮气的情况下，以超出原来最高车速的状态进行漂移，此状态下漂移过程中，车身尾部会出现蓝色的火光轨迹，期间可以获得比通常漂移更多的氮气。实现极限蓄积的方法，是在氮气喷射刚结束后的短时间（实际为喷射结束时的高车速，到恢复至车辆正常最高车速这段时间）进行漂移即可。玩家也可以借助一些部件，例如“トロチャ–ジU”、“スタンダ–ド ニトロU”来增强极限蓄积的效果。

咬尾加速

当对手使用氮气或者进行极限蓄积时，玩家跟随在该车背后，就能够提高赛车速度。该技巧在一些长直路上经常会用到，强化部件中的C系有许多都是针对咬尾加速强化或进行对策的部件，例如“SSブ–スタ–”、“SSキャンセラ–”等。

改装系统详解

赚得的CR点数可以用来开启赛车改造地图（マシン改造マップ），而地图根据开启的部件种类，游戏又分为A、B、C三种强化路线。A类是针对氮气的强化路线，B类是针对加速的强化路线、C类是针对特殊用途的强化路线。

全部件作用一览

A系 ——氮气强化系

スタンダ–ド ニトロ

作用：可以使用双重氮气，同时提升氮气蓄积性能。

评析：最基本的A系部件，徒当过渡。

スタンダ–ド ニトロU

作用：氮气喷射结束后，短时间内氮气蓄积性能飞跃提升。可以使用“极限蓄积”的标准氮气。

评析：使用该部件时，要计算好氮气喷射结束后刚好位于入弯位置，这时使用漂移才能够最大限度地发挥该部件的效果。

フレックスニトロ

作用：只要按下氮气按钮就可以喷射氮气，无需蓄满氮气瓶，但氮气瓶只有很长的一管。

评析：非常实用的A系部件，由于不受氮气瓶蓄满才能使用的限制，只要蓄积少量的氮气就能够直接使用，大幅提升加速的灵活性，缺点在于无法同时使用多管氮气。

ハイニトロ

作用：相比通常的氮气持续时间短，蓄积速度也较慢，但发动时达到最高速度的时间高于任何类型的氮气。

评析：加速效果最强的氮气瓶，没有之一，但由于作用时间较短和蓄积慢的缺点，使用时要十分注意时间，避免浪费。

ロングニトロ

作用：相比通常的氮气持续时间长1.5倍，最多只能蓄积两管氮气瓶。

评析：比较适合在长直路使用的氮气管，但由于长度变为1.5倍，蓄积时间自然也长于一般的氮气。

クワッドニトロ

作用：在原有氮气数量上增加一管（共4管）。但最多只能同时使用3管氮气。

评析：虽然是不能同时使用4管氮气，但这里我们就可以连续使用2管氮气了。适合喜欢把氮气瓶留到最后一圈才使用的玩家，增加氮气瓶变相增加喷射时间，同时氮气瓶长度与一般的氮气瓶相同，所以相对于ロングニトロ，使用时机更灵活，实用度也更高一点。

B系 ——蓄积系

ロケットスタ–ト

作用：开启火箭起跑效果，把油门按在合适的时速内起跑，加速效果上升。

评析：B系首个部件，依然是过渡作用，谈不上实用性。

自动ロケットスタ–ト

作用：只要开尽油门起跑就会自动发动火箭起跑。

评析：十分方便的发动部件，不熟悉发动火箭起跑时间的玩家推荐使用改部件。

コリジョンディクリ–ザ–

作用：接触场景与对手车辆时减速效果降低。

评析：在多人电脑对战以及网战时可以有效降低碰撞和摩擦时造成的损速，同时也能降低容错率，在混战的时候可以起到一定作用。

オ–バ–リミットスタ–ト

作用：火箭起跑效果飞跃提升。

评析：对战时可以用于抢占先机，快速走在队伍的前列，而且还可以避免初期同一起跑线上的车群抢位。注意如果玩家的起跑位置较后，发动火箭起跑前要注意前方车辆的位置，避免加速上前时撞上前方车辆，造成前功尽弃。

オ-ト チャ-ジャ-

作用： 不受漂移等效果影响，氮气随着时间徐徐蓄积。无法通过漂移等动作蓄积氮气。

评析： 虽然无法通过主动漂移以及极限蓄积来增加氮气，不过自动增加氮气的效果也不是很差，尤其初段速度提不上去，或者在一些直路较多的地方，该部件可以有效增加不少氮气。总体效果不错。

ニト ロチャ-ジR

作用： 一般漂移时氮气蓄积性能上升，但极限蓄积性能大幅下降。

评析： 适合在一些弯道较多的赛道上使用。基本上只要不是配合A系部件“フレックスニトロ”都会很有效。

ニト ロチャ-ジU

作用： 极限蓄积时氮气蓄积性能上升，但一般漂移时蓄积性能大幅下降。

评析： 和“ニトロチャ-ジR”作用完全相反的部件，鉴于提升极限蓄积的性能，因此配合不受氮气蓄满条件限制的A系部件“フレックスニトロ”一起使用，可以将作用发挥到最大化。

C系 ——特殊系

SSブ-スタ-

作用： 咬尾加速的效果上升

评析： 只要前方车辆使用氮气，上前贴近我方也会提高速度。作为初期部件虽然有一定实用性，但此更讲求玩家自身的操作，需要多加练习才能体现效果。

SSキャンセラ-

作用： 车后不会产生咬尾加速的效果。

评析： 针对性较强的部件，旨在阻止后方对手搭“顺风车”，在对战时、尤其在单对单的情况下，可以降低后面车辆超车的可能性，是对战老手的常用部件之一。

ニト ロ回生システム

作用： 利用咬尾加速的效果，将前方车辆使用的氮气进行回收，从而增加氮气蓄积量。

评析： 可以吸收的氮气分为两类，一种是通常的氮气喷射、一种是极限蓄积产生的蓝色火光，有效车距大概为2个车尾内。用得好可以让你的氮气源源不绝，用不好就是白安装的部件。草船借箭需要靠东风，此部件需要的“东风”就是玩家的操作技巧了，考验玩家如何在适当时间贴近对手赛车的“屁股”，将对手喷出的氮气回收再用。

ジャミング

作用： 隐藏氮气与使用效果

评析： 可以说是针对“ニトロ回生システム”而诞生的部件。如果对手看不见你用氮气，自然也没办法上来闻你的“臭屁”。

FLチャ-ジャ-

作用： 最后1圈时氮气数瞬间增加150。无法在“ラップタイムアタック”模式下中使用。

评析： 150点氮气差不多时1.5管氮气瓶的量。所以用于跑记录、最后一圈赶超或抛离对手都是十分实用的部件。新手老手都十分合适。

FLリミッタ-

作用： 第1.2圈时引擎效率−5%，第3圈时+5%。无法在“ラップタイムアタック”模式下中中使用。

评析： 回报大，风险也很大的部件，可以说将自己“置诸死地而后生”。使用时由于引擎效率限制，前两圈要想办法咬住对手不放，只要不被抛离太远，在第3圈都可以有效抢回位置。但对战时有很多不确定因素，所以往往实际作用并没有那么理想。

レ-スデ-タアナライザ-

作用： 可以直接观察后方车辆的位置，世界赛模式中可以确认前方车辆的氮气数量。

评析： 为对战提供不少帮助的部件。玩家无需开启倒后镜，下方画面就会显示背后车辆的左右位置。位于第1名时可以快速判断即将赶超自己的对手方位，从而抵挡对手上前。在后面则可以了解对手的氮气情况，以判断使用氮气赶巧对手的时机。

关于部件的搭配推荐

当完成所有强化路线，开启所有部件之后，如何根据战况来选择合适和部件搭配就成为了玩家战前的首要考虑问题。至于各部件的评析我们已经在全部件作用一览中列出，下面笔者会根据玩家所进行的游戏模式以及相关战况而给出相应的部件与搭配推荐，仅供参考。

常用跑分组合：ニト ロチャ-ジU+フレックスニト ロ+FLチャ-ジャ-

这是刷新赛道记录与对战的常用配搭。前两个部件相辅相成，前者加强极限蓄积迅速恢复氮气量，后者由于没有氮气瓶蓄满才能使用的限制，可以连续使用。“氮气喷射→极限蓄积→氮气喷射”的良性循环，可以保证玩家在赛场上大部分时间以氮气喷射的状态一路前行；最后的FLチャ-ジャ-可以确保玩家在赛道最后一圈有足够的氮气，进一步加快速度。使用这个搭配的玩家要注意，每当氮气计量即将耗尽时，要确保喷射结束后能够接上极限蓄积，避免氮气耗光的同时，由于ニト ロチャ-ジU的副作用，导致通常状态下难以蓄积氮气，继而影响攻势。

刷新GHOST记录组合：ニト ロチャ-ジU+フレックスニト ロ/クワッドニト ロ+ニト ロ回生システム

如果说以上的用于一般赛道跑分，那么这个搭配可以说是专门针对有GHOST对手出现的时候使用组合。游戏中存在一个BUG：由于ニト ロ回生システム对GHOST赛车同样有效，同时即使玩家超越GHOST也不会出现“撞车”的情况。只要死跟着GHOST车辆的尾巴，就有源源不绝的氮气，到最后再一口气超越GHOST即可。至于フレックスニト ロ与クワッドニト ロ之间的选择，前者在跟随GHOST以及蓄积氮气方面会更为灵活；而后者在最后可以连续使用两次2管氮气快速超越GHOST，视乎玩家的使用习惯了。不过此BUG也常有失败的时候，因为GOHST经常会因此而在路中央打转。

多人乱战组合：コリジョンディクリ-ザ+フレックスニト ロ+レ-スデ-タアナライザ-

该搭配是特别针对同一个赛道有多名对手时使用。コリジョンディクリ-ザ-在混入车群时可以大幅增加容错率，即使与对手发生碰撞，也不至于让车速瞬间降到1百多km/h的尴尬境地；而フレックスニト ロ则可以让玩家加速摆脱车群以及超越对手更为灵活；レ-スデ-タアナライザ-可以让玩家无需开倒镜就能知道后面即将赶超自己的车辆，这时快速反应、用车尾顶住对手就能够防御对方的超越了，同时又能了解前方车辆的氮气情况，一举两得。另外擅长缠斗的同学也可以将レ-スデ-タアナライザ-更换为ニト ロ回生システム。

高速摆脱组合：オ-バ-リミットスタ-ト+フレックスニト ロ+SSキャンセラ-/FLチャ-ジャ-

该搭配务求一开始就能以最快的速度抛离对手，同时避免车群碰撞与单对单的缠斗。借助オ-バ-リミットスタ-ト，一开始就能拉开与车群的距离，由于没有ニト ロチャ-ジU，这里フレックスニト ロ也更容易在开始蓄积最低限度的氮气进行喷射，但同样注意由于缺少ニト ロチャ-ジU的帮助，运用极限蓄积的时机就要更加准确。最后的SSキャンセラ-可以防止对手搭顺风车，若使用FLチャ-ジャ-，则可以在最后一圈全力冲刺，最后的部件选择哪个，更似乎对手的能力来决定了。另外这个组合看似简单，其实更讲求玩家的驾驶技术，如果单人练习的时候没有跑出好时间，在实战中即使开始领先对手，最后都有可能被反追。

车辆评析

ASSOLUTO BISARGENTO

虽然在推进力方面比RAUNA略逊一筹，但实战时表现往往比其优秀不少。BISARGENTO最大的优点在于漂移时车身作为摆动的幅度很少，因此即使高速过弯也能很容易把握路线。另外BISARGENTO氮气喷射的加速度非常高，配合之前的“最佳组合”是刷新赛道记录的好车型。

SOLDAT RAUNA

5台初始车型中车速最快的一台。加速性能非常优秀，同时漂移损速十分小，因此蓄积氮气效率会比其他车型来得要高。但相对其他车型转向时半径较大，会给人一种“迟钝”的感觉，同时由于此原因，在RAUNA多段的弯角处会显得比较疲弱。该操控要求比较高，要用好该车得需要熟练一段时间。同时也建议不要将该车的漂移强度太贴近MID。

KAMATA FIERA

FR的赛车类型特性，是引擎在车体较前的位置，因此转向反应十分忠实于玩家，入弯时无需提前输入指令，操作非常灵活，无论大小弯角都能够得心应手，在一些S型弯可以发挥FIERA的实力。但相对其他车而言，最高速度显得略低，刚接触《山脊赛车》的玩家可以以此车型入手练习。

HIMMEL EO

惟一的RR驱动的车型，特点在于引擎至于赛车后部，在上坡会有不少优势，但注意转向时要适当提前，如果按照FIERA的时机转向，在一些弯角有可能因为车身反应不够快而直接撞墙。相对地EO的漂移处理十分精确，少有多余的摆动动作，所以它是所有车型中最稳健的一种，也是目前最适合无声漂移的车型，即使与对手出现对抗碰撞，也不容易出现打滑的情况。缺点在于漂移的过程时间比一般车型短，在氮气蓄积方面缺少优势。

KAMATA SYNCi

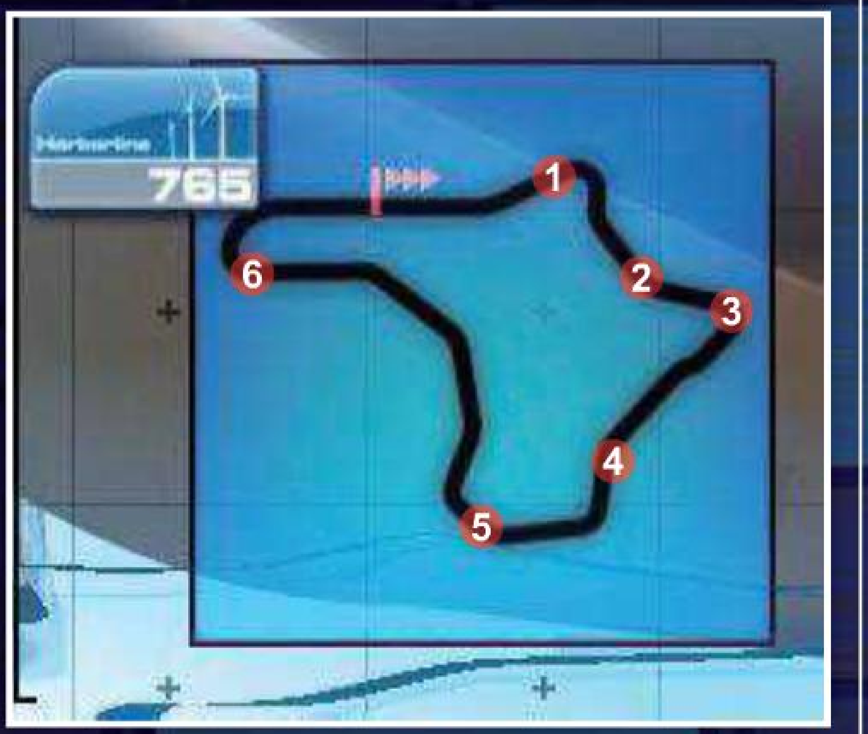
引擎推动力上仅次于RAUNA，但转向反应更灵敏，稳定也更好，即使S型弯道也能够用小幅度的漂移完成（这方面RAUNA会比较吃亏），但相对并没有RAUNA那种漂移损速少的特点。综合性能介于RAUNA与BISARGENTO之间。该车和BISARGENTO一样，都是后期刷新赛道记录的主要车型之一。

赛道分析

这里笔者主要以“フレックスニトロ”的部件作为氮气基础，以方便为大家讲解个路段的处理、氮气喷射以及终极蓄积的时机。

Harborline 765

正向赛道



①S弯道，如果是偏向MID车型这里推荐用无声漂移；靠近STD或者DYN的车型这可以用左右小漂移的技巧快速完成，也可以更好地蓄积氮气。

②在下坡U型弯前的J型弯，在第一圈无需漂移也能够驶过，而第二圈则根据玩家是否需要蓄积氮气决定是否需要漂移。

③不论是用刹车漂移、还是放键漂移，都不建议太长时间，保证出弯时一定速度（第一圈130km/h以上为好），到下坡处有段S弯道，如果有氮气的话不妨喷一喷，氮气结束后在S路段进行左右小漂移，又能用终极蓄积补充之前损失的氮气。

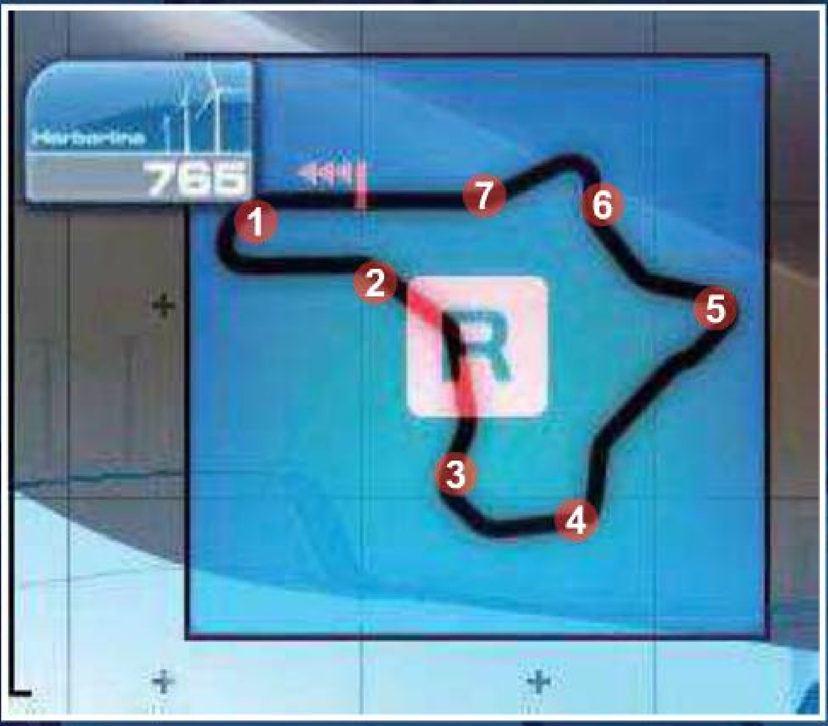
④如果直接上坡可能会出现一段小漂移，用氮气上坡可以更稳定一些，而顶处需要向右漂移才能够正常过渡。这里也可以采用一次性处理的方法，上坡前使用氮气+左漂移转入，之后迅速用氮气+向右漂移完成该路段。

⑤一段微右的平路后再接着J型的下坡道，这里可以用氮气在平路加速，到J型下坡道后漂移切入，下坡有个转角处，记得预先向左漂移，顺便在按一下R，避免落地损速与转向过度撞墙。

⑥一段微曲的长上坡道后是1个U型弯道，前面氮气充足的话推荐一路加速，这样待氮气结束后刚好进入到U型弯道，又能通过极限蓄积获得更多氮气，而使用フレックスニトロ在这段U型弯道可以连续进行两次氮气+两次极限蓄积；另外尽量要靠内道漂移，这是节省时间的重点之一。

⑦临到终点前是一个高低坡，车辆从半空落地时记得迅速用一次氮气，可以弥补落地时的损速。

逆向赛道



①反向赛道一开始就是那段大型的U型弯道，第一圈入弯时不必立即漂移，用普通转向到差不多U型弯的尽头时在迅速左漂移即可；第二圈时注意不要用氮气登上坡U型弯道前的高低坡，否则车体会因高速而浮空，很容易因落地掌握不好而撞向外道。另外而第二圈上坡可以用氮气入弯，结束后用漂移的终极蓄积来赚取更多氮气。

②下坡路后的小弯无需漂移，但第二圈之后可以尝试在这里用极限蓄积。

③第一圈直接上坡很容易因坡道的关系自动变为漂移状态，要留意；第二圈开始推荐直接用氮气冲刺上坡，上去后继续左漂移完成这段稍微左弯的平路。

④完成③之后的下坡急弯，这里可以一边氮气冲刺一边用左右小漂移，以S弯道的方式完成整个下坡。

⑤上坡前的S弯道可以直接驶过，上坡则推荐用氮气漂移完成，但不推荐像④一样的左右小漂移完成之后的J型弯道，因为中间很直，处理不好可能会撞向左边。

⑥以氮气→漂移→氮气→漂移的方式完成这段S弯道，期间的极限蓄积效果可以让玩家赚取大量氮气。

⑦可以用氮气驶上这个小坡道，然后下坡时轻微的右漂移，加速之余也可以换回少量氮气。

Vita动态
Vita企划
Vita劲作
Vita攻略

Highland Cliffs

正向赛道

①第一圈应尽量内道入弯，与外道入弯的时差还是比较大的；第二圈可以用氮气来入弯，借极限蓄积赚取氮气，稍微离开内道一点漂移时会安全点。

②半径很大的J型弯，只要掌握好路线，不需要漂移都能够完成，由于长时间左转向会出现小漂移，即使第二圈用氮气入弯后也一样，结束时产生的漂移还可以造成极限蓄积效果。

③中段较长的U型弯道，两段氮气喷射+右漂移转向时最好的处理方式，结束后要适当左转。

④先左后右的S弯道上坡，依然是氮气入弯，后半段要提前右转，否则一旦上坡期间撞墙，速度会大幅减慢。

⑤浮空的高低坡，要右转要大一点，否则落地时可能会因漂移而滑倒左边的草坪，落地时最好用一下氮气，以弥补落地是的损速。

⑥可以借助桥前微微偏右的转向，在之前用氮气喷射，到桥前适当小漂移。

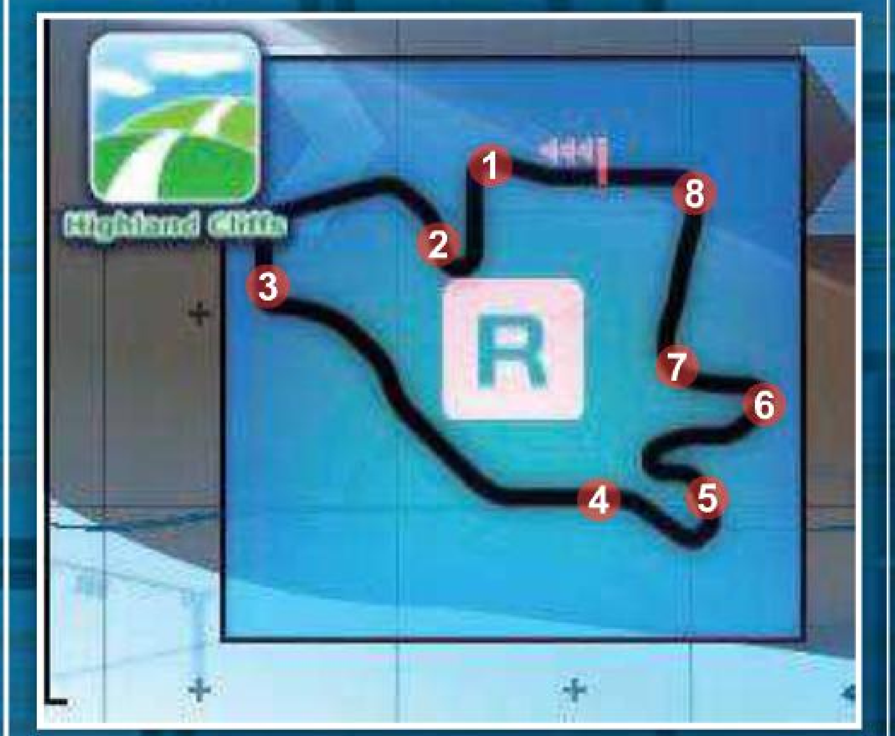
⑦在⑥路段中回收的氮气，可以在这个S路段用氮气左右小漂移，再一次获得一个氮气循环。

⑧两段右转的J型弯道，第二段前如果车速太快会出现浮空，浮空前可以微微左转，落地时就会自动出现漂移效果，这时加速右转就能够快速过弯了。

⑨U型弯道前有两个半径较大的J型弯，提前漂移处理会安全一点。进入U型弯一定要入内道，不然漂移过程很容易撞向外道，用氮气喷射+无声漂移可快速通过U型弯。

⑩临到终点前的J型弯道，地面会比一般道路平滑，但半径其实也不大，漂移时不要太轻。

逆向赛道



①和正向第⑨路段一样，靠内道漂移即可，最好是无声漂移。

②留意这两段半径较大的J型弯道，虽然没什么机会撞墙，但如果位置不对，进入草坪也会损失不少车速。

③两段J型急弯，如果有氮气的话尽量用氮气入弯。

④期间S弯可以参考正向部分；这段高低坡可以用氮气上坡，下坡时轻微右漂移。

⑤上坡后多段S弯道，刚上去的时候要用力左转，用漂移完成下坡前的平路，然后再用氮气漂移进入下坡弯，这里要提早右转，不然必定撞向左边的防护栏，这里需要多练习才能熟练。

⑥和正向的③路段采用一样的处理方式即可。

⑦直接用氮气入弯，然后以较小的转向来长漂移完成这段U型弯道，借助极限蓄积可以回收不少氮气。

⑧左转不用太大，熟悉无声漂移的玩家可以在这里运用一下。

Southbay Docks

正向赛道

①由U型+S型组成的复杂弯道，弯道半径都很小，算得上目前3个赛道中最危险的弯道。第一圈由于没有氮气，漂移度过U型弯道后可以用左右小漂移连续过弯，注意转向不到不能太大；至于U型弯出完后普通转向完成S弯道其实是最有效率的，但若发现即将撞墙时就要放松一下油门，并反向漂移过去，虽然速度方面有损，但至少不会撞墙；第二圈之后可以用氮气入U型弯道，出弯时让车保持微微左漂移的状态，可以直接穿过中间的弯道，然后再向右转一下即可完成S弯道的末段。

②U型弯道上坡后应适当保持微微右漂移，可防止出弯后因转向不足撞向前方U型弯道前的墙上，之后再用氮气喷射进入下一个U型弯道。

③前面两个J型弯都需要漂移入弯，可以用氮气入弯触发极限蓄积，而这里其实可以直接用普通转向驶过去的。

④最好上坡前就用漂移完成转向，然后直接用下一个氮气喷上坡，然后一直加速进入后面的U型弯道。

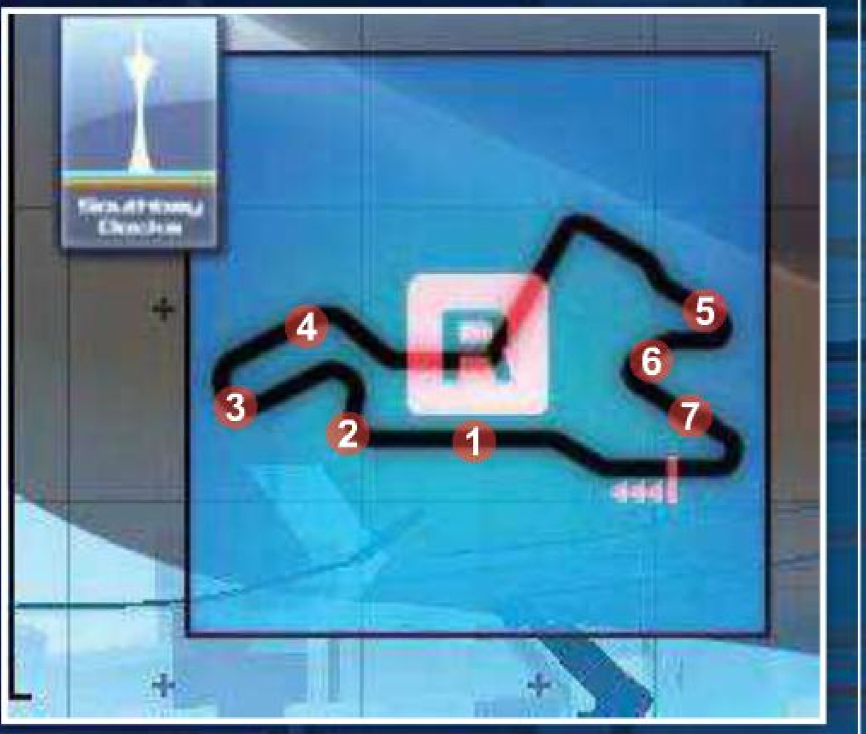
⑤这段U型弯道很长，适当的氮气+极限蓄积可以回收许多氮气。

⑥连续两段的U型弯道，都采用氮气入弯，然后漂移出弯，在准备进入第二个U型弯道时就要提早喷射氮气并转左漂移，同时要尽量靠内道入弯。

⑦这段高台不要用氮气加速上坡，上坡时车速最好在375以下，否则可能因浮空太远而在落地前已经撞向尽头的转角处。

⑧末段的两个J型弯道半径都很大，除非有意蓄积氮气，否则无需漂移完成。若使用RAUNA、SYNCi、BISARGENTO这3台氮气喷射速度较快的赛车，在第二圈开始甚至可以全程喷射，利用之前“常用跑分组合”组建搭配，只要在弯道上稍作漂移，就能够补充足够的氮气一直喷射至之后的弯道，如此循环。

逆向赛道



①由于两段J弯道半径很大，第一圈直接转弯驶过即可，第二圈看是否需要补充氮气而选择是否用氮气入弯后漂移。上桥依然要注意车速。

②两段U型弯道，第二圈开始用氮气入弯，处理方法同正向的⑥路段。

③第二圈开始这段长U型玩是借助极限蓄积增加氮气的重要路段之一，要多多练习氮气→漂移→氮气的循环使用技巧。

④这段下坡路右漂移时幅度最好大一点，因为下坡的高低差会影响到车辆的抓地效果，漂移时转向太轻可能会因车辆反应不及而撞墙。

⑤S弯道之后的U型弯道，出弯后要立即调整车身准备加速进入下坡U型弯道，可以轻微左漂移入弯。

⑥出弯时要继续保持左漂移状态。

⑦维持左漂移状态可以穿过这段S弯道前两段，最有一段将车身摆向右边进行漂移即可完成，这时再继续向右漂移进入U型弯道，期间不妨用氮气加速，顺被借助极限蓄积回收更多氮气。

奖杯列表

奖杯	名称	条件
	プラチナ・リッジレーサー	获得《山脊赛车》除此外的所有奖杯※①
	トライアンカ–へようこそ	与Trianchor Alliance（トライアンカ–・アライアンス）签约
	サ–クライトへようこそ	与Circlite Racing（サ–クライト・レ–シング）签约
	ジ–ロットへようこそ	与Xealot Motorsport（ジ–ロット・モ–タ–スポ–ト）签约
	スクアリスへようこそ	与Squaris GP（スクアリス・GP）签约
	渡り鸟	从所属的车队中移籍
	チ–ムオ–ナ–の期待	首次赛车等级提高
	基本は完璧	赛车基本性能提升至最高（マシングレ–ド=6）
	新たな壁	スキルグレ–ド提升为Lv.2
	中坚レ–サ–	スキルグレ–ド提升为Lv.5
	上级レ–サ–	スキルグレ–ド提升为Lv.10
	マッハの世界	スキルグレ–ド提升为Lv.16※②
	开发に着手	完成第一次强化部件的开发
	开发はいつも手探り	强化部件开发时出现第一段分支
	3つの力	首次将A、B、C三种强化部件全部安装到车辆中
	风を操る力	开发出“SSブ–スタ–”与“SSキャンセラ–”两个部件
	电子战装备	开发出“レ–スデ–タアナライザ–”与“ジャミング”两个部件
	ニトロマスタ–	开发出强化路线中所有类型的氮气
	强化王	完成所有部件的开发
	マイルドの顶点	以全MID车辆在比赛中获得第1位※③
	ダイナミックの极み	以全DYN车辆在比赛中获得第1位※③
	地道な努力	在“SPOT RACE”模式中完成50次游戏
	3周にかける情热	在“ト–タルタイムアタック”模式中完成50次游戏
	1周に挑む意志	在“ラップタイムアタック”模式中完成50次游戏
	量のゴ–ストハンタ–	在GHOST BATTLE中获得50次胜利
	质のゴ–ストハンタ–	在GHOST BATTLE中战胜10G以上的GHOST
	私がゴ–ストだ	在GHOST BATTLE中上传自己的GHOST
	ワ–ルドレ–サ–	在INTERNET BATTLE中完成50次游戏
	グッドスマイル	在Face to Face BATTLE中完成50次游戏※③
	友か敌か	成功与好友进行对战
	感谢状	在Team Vision中玩家为队伍提供超过100WP
	赏金ランカ–	因一定CR而获得VIP奖励，随游戏自动触发
	胜利ランカ–	因一定WP而获得VIP奖励，随游戏自动触发
	话题のレ–サ–	通过Team Vision随机获得一次VIP
	サインください	与VIP进行对战
	移籍も视野に	手持超过30000CR
	ひとめぐり	在所有模式均进行一次游戏
	海から山まで	完成Southday Docks、Highland Cliffs、Harborline 765（含正反）三条赛道
	シ–トあわせ	分别使用BISARGENTO、RAUNA、FIERA、EO、SYNCi各完成一次游戏
	指先のテクニシャン	使用被触摸版进行换挡（PDL）完成一次游戏
	究极の加速	用最高基本性能的赛车，以最快的速度进行最强的氮气加速※④
	ロケットスタ–タ–	成功使用火箭起跑
	眺めのいい场所	到达Harborline 765的特定场所※⑤
	ストイック	不使用氮气下获得胜利

※①：由于目前尚有4个隐藏奖杯未知获得条件（或与DLC内容有关），因此暂时无法获得。
※②：Lv.10之后通过击败等级比自己高的下载GHOST对手会较为轻松。
※③：即使1个人在Face to Face BATTLE中游戏也能完成。
※④：赛车基本性能最高后（マシングレ–ド达到6），装载A系部件“ハイニトロ”在车速达到340kn/h时同时使用3管氮气在直路加速即可，记得要完成赛道。
※⑤：所谓的特定场所见下图，从这里进入即可，推荐走正向赛道。记得要完成本段赛道，否则同样无法获得该奖杯。

文 胧月 美编 sienna

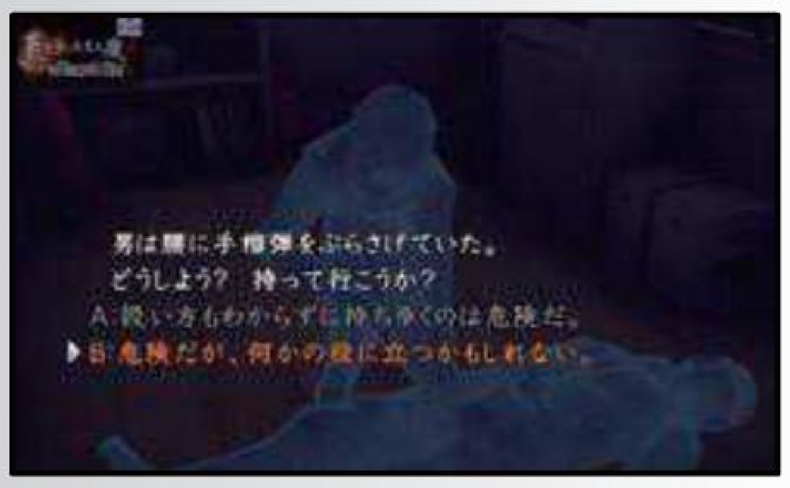
AVG	真·恐怖惊魂夜 第11个来访者			游戏卡存档
	真かまいたちの夜 11人目の访问者			693MB
	Chunsoft	2011年12月17日	日版	1～100人
零售版：6090日元/下载版：4980日元		无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

系统解说

Chunsoft开发的文字类AVG一向有着相对复杂的系统，给出色的剧情锦上添花。下面就给大家介绍本作的基础系统和进行方式，理解了这些后，玩家便可应对故事中的各式变化，充分享受其乐趣了。

选项与分支

本作以文字配图的形式推进流程，随着进度的深化，各种各样的选项会出现在玩家眼前，玩家可根据自己的意向自由选择，令剧情向不同方向发展，产生树状分支，通向不同的BAD ENDING或正常结局。进入BAD ENDING后，玩家可在章节选择的树状图中直接返回读过的章节或选项，重新作出选择，而无需从头再打，非常方便。



读了率

游戏过程中按下△键呼出菜单，右上方显示出“读了率”数字，这表示玩家对剧情的阅读进度，随着新章的开启和分支的选择，数字变逐步增加，最高达到100%。读了率的完成关系到奖杯的获得，但根据小编的实际测试，即使没有读完所有文字（不包括DLC剧本）也是可以将读了率进行到100%的。在刷取该奖杯时可参考后文的攻略。

操作技巧

回放与快进

不小心推理错误而未成进入想要的路线，可使用回放功能返回读过的文章，重新确认嫌犯的证词；也可以跳过已经阅读过的部分，直接前往目标选项。在游戏过程中按方向键的↑即可启用回放，返回前面的文字，按↓则能快速跳过已经读过的后文。不过本作并不如PSP上的《恐怖惊魂夜2》方便，玩家无法随意跳跃，必须当画面中的文字前出现书页标记时，才能按○键从此处开始。

小技巧：变色的选项

当使用回放功能返回以前的分歧点时，已经选择过的选项会变为灰色，而没选过的则保持原先的白色，这样就可一目了然地知道该走哪条路线了。

自动游戏

被归类为“音响小说”的本作也可以省去玩家手动按键的功夫，即使用“自动游戏”功能。只要在游戏过程中按下START键，屏幕右上角就会出现“**オ-トプレイ**”的提示，这样文章就会自动翻页。到达固定的分歧点后，自动游戏功能会自行中断，不必担心会错过思考时间，且选择完毕后自动游戏功能会再度开启。翻页的速度可在菜单的“环境设定”中调整，共有3个速度档，从左到右依次加快。关闭自动游戏的方法是按下START或×键。

按键自动游戏

可按下START的自动游戏不同，按住○或L1虽然无需按键即可翻页，但只要玩家手指松开，自动游戏就会立即中断。

树状图观看方法和结局相关

随着流程的推进，系统会根据剧情进行状况生成当前情况的路线树状图，选择并点击菜单中的“**フロ-チヤ-ト**”即可查看。如图所示，左边占约1/3屏幕的显示当前剧本的章节，而右边则是当前章节的详细分支情况。树状图不仅能帮助玩家把握进程，也能用来跳跃剧情，还可给需要注意的选项加上便签，方便以后翻阅。按△可查看贴了便签的所有位置。

树状图的观看方法

①剧本名称：当前游戏的剧本。

②当前地点：目前所在章节

③广域树状图：各章的树状图，按方向键或左摇杆的←/→方向可切换剧本。

④详细树状图：各章的详细树状图，可确认分支选项的位置、自己作出的选择和结局所在地点。

⑤章节格子：各剧本各章的开头关键词。

⑥分支格子：分支选项的所在位置，连着粉红色线条的是当前的选择。

⑦便签：查看“付签リスト”可直接跳跃到贴了便签的位置，便签最多可使用20枚。

“终”和“完”两种结局

不管玩家如何选择，都必定能够到达某一特定结局。有些结局后的显示文字是“终”，有些是“完”。“终”即我们通常意义上的BAD ENDING，“完”即当前剧本的正常结局。BAD ENDING有些非常凄惨，有些则搞怪逗趣，但玩家如果想了解当前剧本的真实样貌，一定要尝试打出“完”结局来。

在结局里表中确认完成结局数

触发过的结局会记录在菜单的“**エンディングリスト**”中，以“？？？”显示的都是尚未完成的结局。结局的完成度同样关系到奖杯的获得，玩家要努力完成全结局。注意，DLC剧本的结局虽然也会被计入结局列表，但并不影响奖杯，所以玩家只需后文的攻略即可完成奖杯所必需的结局收集了。

特殊选项的操作方法

游戏中存在一些特殊选项，它们尽管不在主线的“**ミステリ–篇**”中出现，却在其他剧本里频繁出现。操作略微特殊，玩家要把握好它们的特性。

单向选择

所谓的单向选择，即一旦玩家将光标向下移动，就无法再返回上方。这类选择出现时，玩家最初只能看到A项的内容，B和C项均以若干“*”来表示，一旦玩家因查看B项内容而将光标下移，这时B项内容才会显示出来，欲查看C项依然同理。不过当光标移到C时，就意味着没有办法选择A或B了，玩家只能通过回放功能再次返回此处，重新选择。单向选择对玩家的记忆力和思考力都是一种考验，请仔细思考、慎重选择。

秘密选项

秘密选项出现时，屏幕的右方会出现倒计时，倒计时结束后，原先的A和B选项会依次消失，并多出来一个新的C选项。相比单向选择，这类选项较为宽松，而且普遍来说，多出来的C选项能触发更多的游戏内容。

变化选项

与秘密选项一样，变化选项也会伴随着倒计时。倒计时结束后，原先的A选项会变为C，玩家从B和C中选择其一即可。不小心选错的话依然使用回放跳跃功能吧。

触摸选项

PSV版新加入的触摸选项需利用到触摸屏功能，即在一些固定场景时自动切换到调查模式，玩家要利用陀螺仪或方向键查看周围的环境，触摸可疑的位置，完成选择。可触摸的地方虽多，但没有触摸到正确的物件时是不会推进流程的，玩家只需反复尝试即可。

推理系统与姓名输入

主剧本“**ミステリ–篇**”渐入佳境后，会要求玩家进行证据推理和输入犯人姓名的操作。证据推理要求玩家拼接在流程中收集到的情报，让两个情报产生关联，进一步发现新线索。如果玩家选择的两个推理材料吻合不上，则会显示推理失败，需要重新再试。推理成功后进入最终的姓名输入阶段，姓名输入需要玩家有一定的日文基础，不过会有兴趣玩本作的人想必已有不薄 的日语基础，当然如果你是个纯奖杯控，后文也会给出有用的人名对照表。

路线攻略

本作包含**ミステリ–**篇、**ビンゴ**篇、**スパイ**篇、死神篇、妖怪篇、异次元少女**ポポリン**篇、镰鼬**の**夜篇7条主线，另外如果玩家付费下载，还能各花400日元买到混浴篇、**みゆきとサトミ**篇、超次元探侦○篇和魔女审问篇这4个付费剧本路线。每条路线中均包含了一个正常结局，即打完后显示字样为“完”，可观看职员表（注意职员表中的小BUG，白河雪乃的声优花泽香菜写成了“花泽香奈”）；除正常结局外则是大量的Bad Ending，打完后显示字样为“终”。4个付费剧本虽不影响奖杯的获得，但为了维持攻略的完整性，还是一并为大家介绍。

ミステリ–篇

触发条件

初期可进入，打出正常结局后可实施二周目。

正常结局“完 青空に向かって”详细攻略

章节	事件名	选项及内容
2章	どうして、こんなところに?	(A) “气ままな一人旅だよ”
	恋のライバル?	(A) そう思いつつも、普通に握手した。
3章	フロントにて	(B) アンティ–ク感たっぷりの柱时计に目をやった。
	写真を见て	(A) 座敷わらしといわれれば、そうも见える。
4章	熟年绅士への返事	(A) “ほんとに冷えますね”礼仪正しく返事した。
	ラウンジの调查	调查海报
	面倒回避	(A) 仆は咳拂いをしてごまかした。
5章	夕食までどうする?	(A) さつそく小说を书こう。
	オ–モリ突进!	(A) “ちょっと、あんた! ”男の肩に手をかけた。
	京香に質問	(A) “さっきの男の人のことだけど”
6章	池谷と二人きり	(A) “……あれ、これは? ”カウンタ–の片隅に置いてあるスポ–ツバッグを指さした。
7章	サプライズ・パ–ティ–	(A) ……が、仆はそこまで无邪气になれなかった。
	赤い人影	(A) “なんだろう。气になるな……”仆は正体が知りたくなった。
8章	部屋が足りない	(A) “あのさ、相部屋ってのはどうかな? ”
9章	卯子酉样知ってる?	(B) “もちろん” 胸を张った。
	今でも小说	(A) “……なんで知ってるの? ”
	小说を书く力	(B) “やっぱり、运がないんだよな……”
	白铜	(A) “だまされたと思って读んでみなよ”
10章	妖怪	(B) “そういえば仆たち、赤い人影を见ましたよ”
	いい夫妇の日	(A) なるほど、とうなずいた。
11章	黑井に	(C) とりあえず、警戒しつつも、默っていた。
	池谷の席	(A) “あ、どうぞどうぞ” 仆は腰を浮かせ、ひとつ右邻に移动した。
12章	手相	(A) “どうすれば、なくさずにすみますか? ”
	气を失った雪乃	(B) “救急车を呼びましょう” この吹雪の中、车を出すのは危险だ。仆は救急车を呼ぶことを提案した。
	窗の外に见たものは	(A) “彼女、何を见たのかな? ” 仆は京香ちゃんに讯ねてみた。
14章	雪乃ちゃん危うし?	(B) ある确信のもと、あえて何もしなかった。
15章	风吕に诱う	(C) だれも诱わないでおこう。
	まさか、汤の中に! ?	(C) ……いや、そうだろうか?
17章	赤城さんの家族へ	(C) 他のことを考えていた。
	201号室の调查	调查床头卡片
18章	午后8时半	(B) 重苦しい沉默に耐えられず、口を开いた。
	犯人がとどまる理由	(B) ピンと来たので、言った。“わかるよ”

章节	事件名	选项及内容
19章	作家なのお?	(B) “いや、そういうわけじゃ……” 仆は正直に答えた。
	黒井が犯人か?	(B) だが、どこか释然としない。
20章	雪乃とマスタ-キ-	(A) さては、雪乃ちゃんが盗んだ?
	なぜマスタ-キ-を?	(A) 入りたい部屋があつたのだろうか?
	赤い座敷わらし	(A) 何が赤いのだろう。
21章	触れられたくない过去	(C) 大学受验で……
	男汤の调査	调查墙壁
	杀人の痕迹	(A) 女汤から男汤に遗体を移动させたなんて、どう考えたつてありえない。（重要）
22章	テラスの调査	调查柱子
	雪乃が见たものは?	(C) とくに怪しいものは见あたらない。ここに杀人犯がいたとは到底思えない。（重要）
	疲れた……	(B) もう一度风吕に入つて身体を休めよう。
	风吕に入りたい	(A) え、服を着たまま?
	雪乃の样子	(B) 雪乃ちゃんは风吕に入る目的で风吕场に行つたのではなかつた。（推理证据“发の毛がしつとりと濡れていた”和“カ-ディガンのボタンがすべて留まつていた”）
	遗体の移动	(B) 女汤に遗体はなかつたんですよ。
	どうして男汤に?	(B) 雪乃ちゃんは男汤に用事があつたんだ
	雪乃はどこを见ていた?	(A) 食堂の中のどこかです
	雪乃は谁を见たのか?	输入“うかい”
	雪乃の正体	(B) 雪乃ちゃんは宿泊客ではなかつた。（推理证据“来たときはいつも208号室に宿泊”和“接客する京香を手传いたがつていた”）
	乌饲のミス	(A) キ-ホルダ-の人形は“こけし”ではなく“座敷わらし”（推理证据“キ-ホルダ-の人形をこけしと言つた”和“カウンタ-に饰つてあつた女の子の人形”）
	金库暗证番号入力	输入“8910”

正常结局“座敷わらし”详细攻略

必须完成一周目的正常结局方可触发。

流程列表

章节	事件名	选项及内容
1章	运转手の咒文	(A) テキト-に笑颜を返した。
	卯子酉样の读み方	(A) う、ね、とり……うねどりと读むのだろうか?
	1枚100円	(B) タダでいいだろう。
	布を结ぶ	(B) ふざけて右手を伸ばした。
	赛钱箱	(A) もう一度あたりを见回した。

ビンゴ篇

触发条件

触发完“完 青空に向かつて”结局后进入ミステリ-篇的二周目，在第1章“赛钱箱”选择A，看完“完 座敷わらし”结局，获得“ピンクのしおり”（即粉红书签），然后再次返回第1章“赛钱箱”选择B，第1章“大金”选择A。

正常结局“完 ビンゴ！”详细攻略

流程列表

章节	事件名	选项及内容
4章	焚き付け	(A) 仆は焚き付けの纸を床からつまみ上げた。
4章	焚き付けの原稿	(A) “この原稿がどうしてここにあるかということなんです”
5章	うるさい邻室	(A) 壁に耳をつけてみた。
7章	讯きたいこと	(B) カセットコ-ダ-があるか闻いた。
12章	赛钱箱	(A)财布から100圆玉を出した。

スパイ篇

触发条件

触发完“完 青空に向かつて”结局后进入ミステリ-篇的二周目，在第1章“赛钱箱”选择A，看完“完 座敷わらし”结局，获得“赤のしおり”，然后在ミステリ-篇的第6章“气まずい空气”选择B。

正常结局“夜明けの二人”详细攻略

该路线的特别之处在于有多处射击场景，保险起见，建议玩家对所有的敌人都只用一发子弹解决。射击时没有时间限制，玩家可以慢慢瞄准。

流程列表

章节	事件名	选项及内容
3章	みゆきを助ける	(B) 落ち着け。ここはひとまず样子を见よう。
	脱出ル-ト选择	(B) 选择第二或第三都可以
	廊下の敌の射击	命中
	无线に应对	(A) “べ、别に异常ありません！ トイレに无线を落としてしまいまして”
	无线に应对2	(A) 申し译ありません！
4章	脱出ル-ト选择2	(B) 非常用ハッチから下りて、玄关から出ることにした。
	暗の中の射击	命中
	手榴弹	(B) 危险だが、何かの役に立つかもしれない。
	脱出ル-ト选择3	(C) 非常用ハッチを上つて、2阶に戻ることにした。
	脱出ル-ト选择4	(B) ガラス戸を开けた后、廊下で待ち伏せすることにした。
	さらに射击	命中
	保温ポット	(A) 保温ポットを手に取つた。
	すれ违つた敌への射击	命中
5章	脱出ル-ト选择5	(A) 计画どおり风吕场へ行くことにした。
	脱出ル-ト选择6	(C) 最后の手段、手榴弹を使うことにした。
	どこへ投げる?	(B) 女风吕に向かつて投げることにした。
	脱出ル-ト选择8	(B) いつたん廊下に出ることにした。
	脱出ル-ト选择9	(C) 阶段を上つて2阶へ行くことにした。
6章	脱出ル-ト选择10	(B) どさくさに纷れて地下室に向かうことにした。（注意，此处如果不保留4发以上的子弹则会进入BAD ENDING。）
7章	かまいたちの赖み	(A) “わかりました。行きます”
9章	决断	(A) もう战うしかない！ 仆は铳で立ち向かうことにした。

死神篇

触发条件

首先打出ビンゴ篇和スパイ篇的正常结局，然后在ミステリ-篇的第3章“写真を见て”选择C。

正常结局“死神のル-ル”详细攻略

死神篇是比较烦人的一条分支，充斥着大量会触发红色警示语句的选项，并且听到诡异的笑声，如果想看到正常结局，就必须将这类选项的选择次数控制在3次以内，并在第11章“犯人は？”选择C。该剧本中还有不少CHANGE选项，CHANGE选项出现时屏幕上出现15秒倒计时，等时间数完即可发现新选项。右边给出所有红色选项，注意不要选择它们。

章节	事件名	选项及内容
3章	外で头を冷やす?（CHANGE）	A、C
3章	皆どうしてるかな	B
3章	池谷との关系	B
3章	恋爱成就の愿挂け（CHANGE）	C
4章	何に干杯?（CHANGE）	C
5章	创作料理	B
8章	茶化すオ-モリ（CHANGE）	A、B
9章	面白いつて……	C
9章	言い淀む池谷	A
10章	怒る池谷（CHANGE）	C

流程列表

章节	事件名	选项及内容
2章	何やつてる人?	(A) “まあ、フリ-タ-かな”
3章	外で头を冷やす?	(B) “さすがに寒そうだから、やめておくよ”
	皆どうしてるかな	(A) “ちょつとは连络くれればいいのに……”
	池谷との关系	(A) “ふ、ふ-ん。そうなんだ” 仆は气にしない振りをした。
	恋爱成就の愿挂け	(A) “したよ”
4章	何に干杯?	(A) “……お疲れ样? ”
5章	手相占い	(A) “じゃあ、お愿いします”
6章	风吕场を见に行く	(B) “待つて下さい、1人じゃ危险なのでは”
	彼女まで行く?	(A) “だめだ。今、危ないかもしれないつて言つたばかりじゃないか”
	吹雪の中露店风吕?	(B) “寒いから、冷えた身体を急に暖めて心脏发作を起こしたのかも……”
	彼女の悲鸣	(A) “京香ちゃん！ ”
7章	クロ-ズド・サ-クル	(B) “いわゆる“吹雪の山庄状况”のことだよ”
8章	茶化すオ-モリ	(C) どうせ仆が何か言おうとしても、池谷さんが先に言うんだ。
	赤城惠美の部屋へ	(B) “じゃあ、みんなで行きましょう”
	池谷についていく?	(A) “行きなよ。仆はもう少し调べることがある”
9章	面白いつて……	(B) えも言われぬ感情に、仆は拳をぎゅつと握りしめた。
	疑われないために	(B) でも、犯人が黑井さんというのは安易过ぎる气がする。

9章	外を探る?	(C) 沈默は金。
	40点を受けて	(A) おとなしく默ったほうがよさそうだ。
	言い淀む池谷	(B) 知る必要はない。仆は默っていた。
	思いつめる池谷	(C) “京香ちゃんのことは仆に任せてください” 仆は目一杯胸を张ってそう言った。
10章	怒る池谷	(A) 仆はあわてて止めようとした。
11章	犯人は?	(C) ……いや、待てよ。 もしかして、可能性はもう1つあるんじゃ……?

妖怪篇

触发条件

首先打出ビンゴ篇和スパイ篇的正常结局，然后在ミステリ–篇的第12章“慌てる雪乃”选择C。

正常结局“解かれた封印”详细攻略

流程列表

章节	事件名	选项及内容
5章	袭いかかる食器	(B) “やっ”仆は食器をつかんだ。
7章	赤いボッコちゃん	(B) “ウソだ！”

异次元少女ポポリン篇

触发条件和正常结局

要进入该路线，首先打出死神篇和妖怪篇的正常结局，但特殊之处在于，该路线的7个部分并不能一劳永逸地一次性触发，必须从ミステリ–篇的各个章节寻找片段，最终才能拼出完整的故事。只要进入了该路线，就只需一直阅读下去，就能顺利触发正常结局，无需选择。以下给出总共7个故事片段的获得方法。

编号	获得方法
1章	ミステリ–篇第4章的调查环节，调查墙上的动漫海报。
2章	ミステリ–篇第5章“夕食までどうする？”选择D，进入调查环节，调查床上。
3章	ミステリ–篇第10章“食堂で……”选择A，进入调查环节，调查人物身后的碗柜。
4章	ミステリ–篇第13章“女汤で……”选择A，进入调查环节，调查浴室角落中的木桶。
5章	ミステリ–篇第17章的调查环节，调查床尾的垃圾桶。
6章	ミステリ–篇第21章的调查环节，调查浴池。
7章	ミステリ–篇第22章“雪乃は谁を见たのか？”进入输入界面，输入日语ぽぽりん。
8章	集齐以上所有片段后，在ミステリ–篇第22章“金库暗证番号入力”进入输入界面，输入9071。

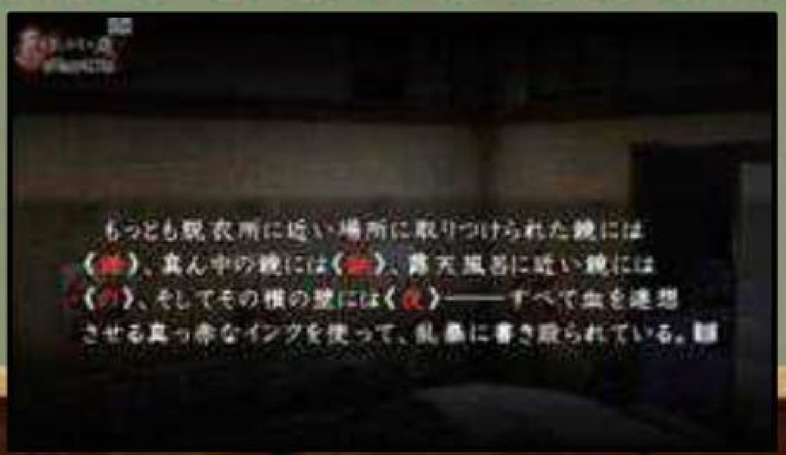
镰鼬の夜篇

触发条件（问题篇）

触发完“完 青空に向かって”结局后进入ミステリ–篇的二周目，在第3章的“鼬火”选择A。最后的答案为いけたに。

触发条件（解决篇）

在进入游戏时的第二级菜单下选择“エクストラ”>“パスワ–ド”，输入密码p8ts6efrz；或者连接PSN免费下载。



混浴篇

触发条件

首先连接PSN付费下载完该剧本，触发完“完 青空に向かって”结局后进入ミステリ–篇的二周目，在第7章的“赤い人影”选择A，然后再在“幽灵？”处选择B。

みゆきとサトミ篇

触发条件

连接PSN付费下载完该剧本，触发完“完 青空に向かって”结局后进入ミステリ–篇的二周目，在第5章的“みゆきとサトミ”选择A。

超次元探侦〇篇

触发条件

连接PSN付费下载完该剧本，触发完“完 青空に向かって”结局后进入ミステリ–篇的二周目，在第5章的“オ–モリ突进！！”选择B。

魔女审问篇

触发条件（问题篇）

连接PSN付费下载完该剧本，触发完“完 青空に向かって”结局后进入ミステリ–篇的二周目，在第2章的“再会”选择B。

触发条件（解决篇）

首先付费下载完问题篇，安装后再度登录PSN商店，即可免费下载解决篇。

全结局指南

除了“完”结局外，以“终”标记的结局虽是Bad Ending但却关系到奖杯乃至白金评价，也必须将它们收集完全。付费下载剧本的结局不计入奖杯条件。

全结局列表

编号	名称	所属剧本	详细
No.01	地下深くの劳动者	ミステリ–	1章“运转手の咒文”选C（获得ピンクのしおり后）
No.02	死のう	ミステリ–	1章“かじかむ左手”选C（获得ピンクのしおり后）
No.03	犯人は仆で–す	ミステリ–	19章“紧张感”选B→“ギャク”选C（获得ピンクのしおり后）
No.04	どうして……	ミステリ–	28章“犯人はこの中に？”选择A→拼写姓名输入“さとみ”→假说成立后选择B

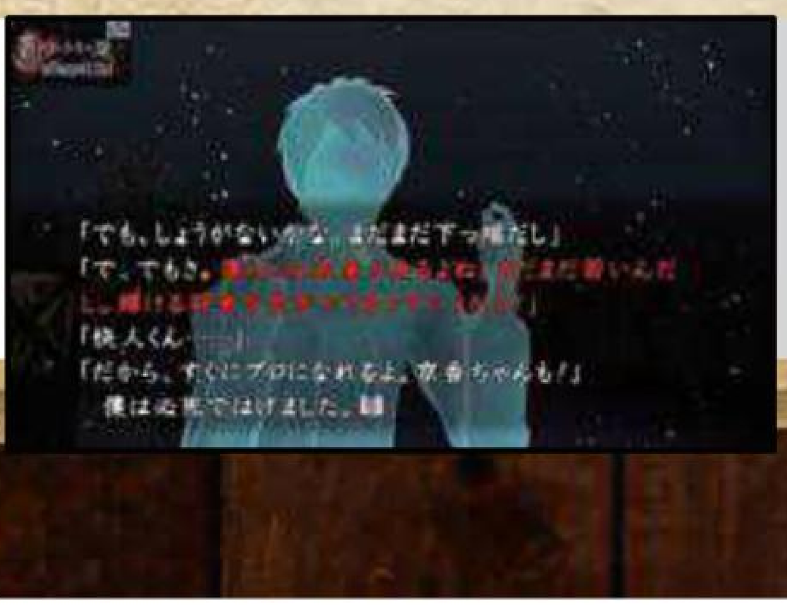
编号	名称	所属剧本	详细
No.05	笑うボッコちゃん	ミステリ–	28章“犯人はこの中に？”选择A→拼写姓名输入“ゆきの”
No.06	振り下ろされた斧	ミステリ–	28章“犯人はこの中に？”选择A→拼写姓名输入“くろい”→假说成立后选择A
No.07	远ざかる钟の音	ミステリ–	28章“犯人はこの中に？”选择A→拼写姓名输入“うかい”→假说成立后选择A
No.08	こんなはずじゃ……	ミステリ–	28章“犯人はこの中に？”选择A→拼写姓名输入“うかい”→假说成立后选择B
No.09	赤い座敷わらし	ミステリ–	28章“犯人はこの中に？”选择B
No.10	执笔に集中した结果	ビンゴ	4章“焚き付け”选择B
No.11	バカにされて……	ビンゴ	4章“焚き付けの原稿”选择C
No.12	カップルに……	ビンゴ	5章“うるさい邻室”选择C
No.13	ルビ–山田	ビンゴ	7章“讯きたいこと”选择C
No.14	地狱の业火	ビンゴ	12章“赛钱箱”选择B
No.15	窗から飞び出して	スパイ	3章“どこに逃げる？”选择A
No.16	かくれんぼ	スパイ	3章“どこに逃げる？”选择B
No.17	みゆきと2人で……	スパイ	3章“脱出ル–ト选择”选择A（方法不惟一）
No.18	弹切れ	スパイ	3章“廊下の敌の射击”外し続ける
No.19	无线を无视して……	スパイ	3章“无线に应对”选择B
No.20	人质救出失败	スパイ	4章“脱出ル–ト选择2”选择A
No.21	弹がない	スパイ	4章“暗の中の射击”射偏所有的弹药
No.22	里口の见张り所に……	スパイ	4章“脱出ル–ト选择3”选择A
No.23	地下の见张りに……	スパイ	4章“见张り”选择B
No.24	食堂の见张りに……	スパイ	4章“警告”选择A
No.25	阶段で击たれて……	スパイ	4章“谁だ！”选择A
No.26	应战しようと……	スパイ	4章“谁だ！”选择B
No.27	投降したら……	スパイ	4章“脱出ル–ト选择4”选择C
No.28	弹が欲しかった	スパイ	4章“さらに射击”射偏所有的弹药
No.29	铳を落として……	スパイ	4章“さらに射击”时用最后一发子弹干掉敌人，然后4章“保温ポット”选择B
No.30	弹が切れて……	スパイ	4章“すれ违った敌への射击”射偏所有的弹药
No.31	多势に无势	スパイ	5章“脱出ル–ト选择5”选择B
No.32	すべった……	スパイ	5章“脱出ル–ト选择6”选择A
No.33	こけた……	スパイ	5章“脱出ル–ト选择6”选择B
No.34	おびただしい铳弹	スパイ	5章“脱出ル–ト选择9”选择A
No.35	地下室に行けず……	スパイ	5章“脱出ル–ト选择9”选择B
No.36	玄关を出たら……	スパイ	6章“脱出ル–ト选择10”选择A
No.37	残弹何发？	スパイ	在没有获得保温瓶，且残弹数在3发以下时，在6章“脱出ル–ト选择10”选择B
No.38	かまいたちの败北	スパイ	7章“かまいたちの败北”选择B
No.39	梦破れて……	死神	2章“何やってる人？”选择B
No.40	真っ赤な白ワイン	死神	4章“何に干杯？”选择B或C
No.41	单独行动の结果	死神	5章“风吕场を见に行く”选择A
No.42	知りすぎた结果	死神	8章“赤城惠美の部屋へ”选择A
No.43	犯人を道连れに……	死神	8章“赤城惠美の部屋へ”选择C
No.44	やり直し	死神	9章“外を探る？”选择A
No.45	复数犯	死神	9章“面白いって……”之前触发6次以上的红字答案
No.46	暗に消えた推理	死神	9章“思いつめる池谷”选择A
No.47	人任せの结果	死神	11章“犯人は？”选择A
No.48	杀されそこねて……	死神	11章“犯人は？”选择B
No.49	バナナの皮が……	死神	11章“犯人は？”之前触发4次以上的红字答案，再选择C
No.50	欲を出した结果……	死神	详见后文难点结局说明的“死神篇的警示红字”部分
No.51	盾になって……	妖怪	5章“袭いかかる食器”选择C
No.52	逆回しボッコちゃん	妖怪	7章“谢るか？”选择A
No.53	巨大なボッコちゃん	妖怪	7章“谢るか？”选择B
No.54	青空に向かって	ミステリ–	参照前文ミステリ–篇正常结局攻略
No.55	座敷わらし	ミステリ–	参照前文ビンゴ篇进入方法
No.56	ビンゴ！	ビンゴ	参照前文ビンゴ篇正常结局攻略
No.57	夜明けの二人	スパイ	参照前文スパイ篇正常结局攻略
No.58	死神のル–ル	死神	参照前文死神篇正常结局攻略
No.59	解かれた封印	妖怪	参照前文妖怪篇正常结局攻略

※备注：当玩家下载了付费剧本后，结局的编号会发生变化，以下是所有下载剧本的结局列表。

编号	名称	所属剧本	详细
No.10	いったい谁が……	镰鼬の夜篇	镰鼬の夜篇的犯人名字输入错误
No.11	京香の败北	魔女审问篇	魔女审问篇的犯人名字输入错误（除下面结局中提到的名字外）
No.12	迷宫入り	魔女审问篇	魔女审问篇的犯人名字输入“いけたに”
No.13	バラが咲いた	混浴篇	4章“オ–モリ君のもち肌”选择C
No.14	ゲ–ム・オ–バ–	混浴篇	5章“间违えた二人”选择A→“どうする？”选择B
No.15	仆は变态	混浴篇	8章“沙都美ちゃん登场”选择C
No.16	泣き颜	みゆきとサトミ篇	2章“怒鸣る沙都美”选择C
No.17	失った友达	みゆきとサトミ篇	5章“友达なんてクサイ台词”选择B
No.18	目觉めた快人	超次元探侦○篇	1章“话をさえぎる女の人”选择B
No.19	惨剧の始まり	超次元探侦○篇	7章“平和な地球”选择A
No.20	用なし	超次元探侦○篇	10章“ボッコちゃんが危ない”选择B
No.67	镰鼬の夜	镰鼬の夜篇	镰鼬の夜篇通关
No.68	笑う魔女	魔女审问篇	魔女审问篇通关
No.69	ピンクの座敷わらし	混浴篇	混浴篇通关
No.70	友达	みゆきとサトミ篇	みゆきとサトミ篇通关
No.71	超次元探侦O	超次元探侦○篇	超次元探侦○篇通关

难点结局说明

以上列表中的结局有部分难度较高，下面予以详细讲解。



ミステリ–篇中的姓名输入

在ミステリ–篇的犯人姓名输入界面，玩家可对照该表来输入自己认为可疑的角色。除此之外玩家也可以输入我孙子武丸、异次元少女ぽぽりん等名字，不过与攻略内容毫无关系。该姓名输入关系到04、05、06、07、08这5个结局，不懂日语的玩家可能会被卡死。

角色	对应输入
主人公	ぼく或さかまき
立花京香	きょうか
神林龙之介	かんばやし
神林ロ–ズ	ろ–ず
乌饲优太（结局相关）	うかい
オ–モリ	お–もり
新贝沙都美（结局相关）	さとみ
白河雪乃（结局相关）	ゆきの
梅园みゆき	みゆき
黑井爽一郎（结局相关）	くろい

スパイ篇的枪战

スパイ篇是本次最繁琐的一条路线，难点结局、读了率障碍（后文详述）几乎都集中在该篇之中。几场枪战场景时，玩家不妨故意射偏子弹，将弹药耗光，这样就能进入Bad Ending。该操作关系到18、21、28、30这4个结局，另外值得注意的是29和37这两个结局，尤为难触发，详细方法如下。

29号结局“铳を落として……”：在第4章的“さらに射击”中以最后一发子弹干掉敌人，保持空弹药状态，然后在“保温ポット”选择B。

37号结局“残弹何发？”：第4章的“保温ポット”选择B，然后到达第6章时保持空弹药状态，在“脱出ル–ト选择10”选择B。

死神篇的警示红字

45号结局“复数犯”：进入第9章“40点を受けて”选项前积累6个以上的警示红字，红字的出现位置在前文的死神篇攻略中有详细提示。

49号结局“バナナの皮が……”：第11章“犯人は？”选项前积累4个以上的警示红字。

50号结局“欲を出した结果”：尤其难的结局，请按照以下攻略选择：（3章 CBBC）→（4章 A）→（5章 B）→（6章 CCBA）→（7章 B）→（8章 CBA）→（9章 ACCBAB）→（10章 C）

全书签（しおり）取得方法

与Chunsoft以往的音响小说一样，在游戏中达成一定条件可获得各种颜色的书签，书签一共有6个，每取得一个，存档界面的图片上都会多出一个来。书签与隐藏要素、奖杯获得都有直接关系，为了游戏的完成度收集全它们吧。

ピンクのしおり

达成ミステリ–篇正常结局“完 青空に向かって”。

赤のしおり

进入ミステリ–篇的二周目，并完成结局“完 座敷わらし”。该结局的完成方法为：ミステリ–篇二周目第1章“1枚100圆”选择B→“布を结ぶ”选择B→“赛钱箱”选择A。

ボッコちゃんのしおり

达成**スパイ**篇正常结局。

黑のしおり

达成死神篇、妖怪篇的正常结局。

金のしおり

获得黑**のしおり**后，在**ミステリ**–篇的第22章的“金库暗证番号入力”输入5989，观看阴谋篇，结束后获得。

プラチナのしおり

最难获得的书签，首先玩家需要先获得金**のしおり**，然后反复刷取**ミステリ**–篇中的11个短篇故事。这11个短篇是隐藏章，固定出现在流程中的一些位置，但具体是否出现却是随机的。下面给出它们的出现位置，有耐心的玩家可对照着刷。“开始部分”是指玩家必须从此处开始阅读，“结束部分”是指如果成功触发，便从这一句开始进入隐藏章。

编号	章节	开始部分	结束部分
1	1章	【卯子酉神社】11月22日午后3时	タクシ–を降りた途端
2	1章	【卯子酉样の读み方】选A う、ね、とり……うねどりと读むのだろうか	见渡す限り、大量の布、布、布。
3	2章	【再会】その光景をぼんやりと眺めていたら	首をひねりながら振り返ると、多摩ナンバ–のワゴン车が
4	3章	【写真を见て】选A こちら、坂卷样のお部屋の键	廊下をまっすぐ进んだ突き当たりに
5	4章	【熟年绅士への返事】选B そこには、のれんがふたつ并んで	浴室前を离れようとすると
6	4章	【面倒回避】选A 仆は咳拂いをひとつすると、	いいところだなあ。彼女も连れて
7	8章	【黑ずくめの男】 全身雪まみれになりながら	どちらさまでしょうか?
8	10章	【つまめるものは……】调查桌面	申し译ありません。すぐにご用意いたします
9	15章	【风吕に诱う】仆は部屋からタオルを持ってくると	目を闭じて、お汤の感触を味わっていると、
10	16章	【赤城惠美】裸の三人で、防寒着をまとった女性を引っ张り	洗面台の镜を见ると、仆の唇は紫に变色
11	17章	【201号室の调查】调查床边的卡片	なに……これ? これって、まさか——

※根据大量玩家的反映，编号2的隐藏章极难获得，可能会耗费玩家大量时间。另外要注意的是，即使成功在此处突入隐藏章，还需要选择布的颜色，只有选“赤”（重复多次）才算成功刷完，一旦玩家中途选择了其他颜色，就会跳出该章，必须重新刷。

读了率100%的挑战

“读了率”是指对游戏中的剧本阅读率，不过跟剧本阅读率相关的只有前文中**ミステリ**–篇～异次元少女**ポポリン**篇这6个篇章，即镰鼬の夜篇、混浴篇、**みゆきとサトミ**篇、超次元探侦○篇和魔女审问篇即便一字不看，也不会对读了率有影响。此外，与**プラチナのしおり**相关的11个隐藏短篇也不影响读了率。不少玩家可能会在95%以上时卡住，以下就给出容易错过的小细节，帮助大家查漏补缺。

基础工作

首先要把**ミステリ**–篇、**ビンゴ**篇、**スパイ**篇、死神篇、妖怪篇、异次元少女**ポポリン**篇进行完毕，所有的选项都选过一遍。

特殊选项

在CHANGE选项中静等时间结束，会出现新的SECRET选项，不要漏掉。CHANGE和SECRET选项在各路线中的出现位置如下：

死神篇

【何やってる人？】、【外で头を冷やす？】、【恋爱成就の愿挂け】、【何に干杯？】、【风吕场を见に行く】

【茶化すオ–モリ】、【赤城惠美の部屋へ】、【外を探る？】、【怒る池谷】

スパイ篇

【みゆきを助ける？】、【无线に应对2】、【どこへ投げる？】、【决断】

妖怪篇

【贫相な男の子】、【咒文】

名字输入

在**ミステリ**–篇中22章和28章将所有人名输入一遍，**さかまき**、**きょうか**、**かんばやし**、**ろ–ず**、**さとみ**、**くろい**、**ゆきの**、**うかい**。

手榴弹和残弹数

スパイ篇中最容易漏掉的。首先是手榴弹，在**スパイ**篇的第4章，“脱出**ル–ト**选择3”选择B→“见张**り**”选择A，可前往旅馆的玄关，根据玩家之前是否在第4章“手榴弹”选项中拿到手榴弹，会展开两条不同的分歧。此外在第5章的“脱出**ル–ト**选择5”选择A会进入浴室，此时同样根据玩家是否拿到手榴弹，展开两条分歧，千万要记得不带手榴弹来这里试一试。然后是残弹数，在**スパイ**篇第4章“暗**の**中**の**射击”以最后一发子弹击中敌人，保持残弹数为0，然后在“脱出**ル–ト**选择4”选择B，进入“**さら**に射击”场景，可触发新的文本。

奖杯攻略

本作堪称奖杯神作，奖杯质量高、消耗时间少、获得难度低，且可以适当挂机，

奖杯总数：16	
铜杯：1 银杯：5 金杯：9 白金：1	
白金难度	3/10
白金所需时间	25小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	6
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯列表

名称	获得方法	奖杯种类
100% Clear	获得其他所有奖杯	白金
ピンクのしおり	获得ピンクのしおり	金
赤のしおり	获得赤のしおり	金
ボッコちゃんのしおり	获得ボッコちゃんのしおり	金
黑のしおり	获得黑のしおり	金
金のしおり	获得金のしおり	金
プラチナのしおり	获得プラチナのしおり	金
エンディングコンプリ–ト	完成包括“完”、“终”在内的全部结局	金
完读	读了率100%	金
异次元少女ポポリン篇コンプリ–ト	找到异次元少女ポポリン篇的所有剧本	金
ビンゴ篇クリア	完成ビンゴ篇正常结局	银
スパイ篇クリア	完成スパイ篇正常结局	银
死神篇クリア	完成死神篇正常结局	银
妖怪篇クリア	完成妖怪篇正常结局	银
异次元少女ポポリン篇见つけた	找到异次元少女ポポリン篇的第一个剧本	银
エンディングを见た	看到第一个结局	铜

Dream club ZERO PORTABLE

AVG	梦幻俱乐部 ZERO 携带版			必须记忆卡
	ドリームクラブ ZERO ポータブル			2835MB
	D3 Publisher	2011 年 12 月 17 日	日版	1 人
零售版：5800 日元 / 下载版：4800 日元		无对应周边	对应玩家年龄：17 岁以上	

本作是 2011 年 1 月在 X360 平台发售的同名游戏移植版，游戏的内容和原作基本一致，因为机能关系画面方面略有缩水，不过本作也加入了全新的迷你游戏，算是对玩家的一种补偿吧。在游戏中玩家依然要扮演一名拥有纯洁之心的绅士，与俱乐部中的女孩交流并陷入恋情。游戏的奖杯难度不高但略显繁琐，在不熟悉游戏流程的情况下需要至少 70 小时才能白金，若想随时随地逛夜店，那么本作是你最好的选择。

文 洛克 美编 NINA

游戏基础篇

选择“新游戏”时系统会要求玩家设定在主人公的名字，除了可以使用系统自带的默认名外，也可以按照姓、名、昵称的顺序自行设定，为了增强代入感自然还是建议各位使用自己的常用称呼，设定完毕后进入游戏正式开始。值得一提的是，当玩家处于自己房间时通过 × 键可回到游戏的主菜单界面，在该界面中可选择不同的模式进行游戏，下面为各位讲解各模式的作用。

ストーリー

故事模式，也是游戏最主要的模式，在这里玩家可以进入梦幻俱乐部和心仪的女孩交流，尽情享受逛夜店的乐趣。其他模式中的要素都需要在这里开启后才能游玩，而大部分奖杯也是在此模式中才能获得。

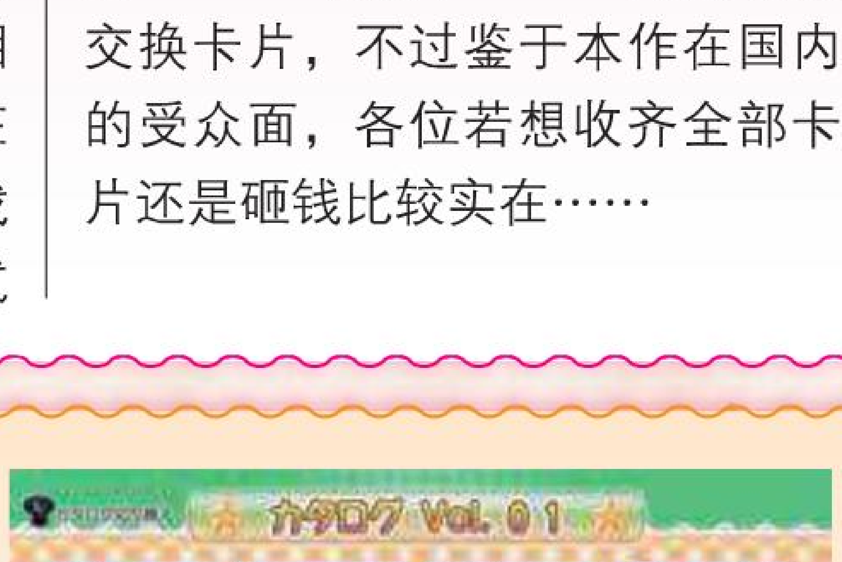
プロフィール

资料库，可以查看女孩详细资料的模式，在这里可以查看的内容除了女孩的基本资料外，还有获得的星星数、特殊 CG 及视频，其中星星和特殊事件需要在故事模式中满足特定条件获得，其中老师、大小姐等角色若想获得全部星星至少需要二周目，而视频则需要完成圣诞结局才能开启。

コレクション

本作新增模式，其中包括了**フォトアルバム**模式和全新的**ブロマイド**模式，**フォトアルバム**的开启方法和 X360 版一样，需要在故事模式中拍照，并进入相册选择保存相片后才能开启，在这里玩家能随时查看自己在游戏中拍摄的照片；**ブロマイド**模式只要玩家在游戏中购买女孩写真的卡包方能开启，在这里除了可以浏览获得的卡片外，也可以利用 NEAR 功能和 50km 内的玩家交换卡片，不过鉴于本作在国内的受众面，各位若想收齐全部卡片还是砸钱比较实在……

ショップ



连接 DLC 商店的地方，在这里玩家可以确认游戏发售的 DLC 内容，点击商品系统将会自动转到 PSN 商店中。需要注意的是，如果你想在游戏中查看最新的 DLC 内容，需要先前往 PSN 下载对应的目录文件。

まったり

自由观看妹子演出的模式，不过需要先在故事模式中打出相应的结局才能开启。该模式分为VIP和**ドリ－ムスナップ**，其中VIP模式和X360平台的原作没有多大区别，当玩家达成一名女孩的幸福结局后就可在这里观看女孩的表演；**ドリ－ムスナップ**模式是本作的全新内容，在故事模式中被指名的女孩就会在这里出现，玩家可以利用PSV的前后摄像头和女孩合影，通过滑动屏幕可改变女孩的大小和位置，R键是拍照，而START键是前后摄像头转换。这里特别说明下，□键的功能是延迟拍照，按键后经过约10秒的时间才会拍照，可以利用该功能完成和女孩的合影。

通信对战

接入网络进行对战的模式，基本内容和X360版没有什么区别，同样是音乐的迷你游戏对战。不过因为PSN的网络服务和LIVE相比稳定性要差一点，对战中很容易发生连线错误的悲剧……

カスタマイズ

设定女孩演出细节的地方，可自由设定演出时的舞台和女孩的衣服，说实话使用率不是很高。

オプション

游戏设定，内有声音设定和演出设定。

畅游夜店篇

本作的最终目的是在一年的时间里追到一名心仪的女孩，游戏以“周”作为时间单位，一共有52周的时间可供玩家挥霍。一周中又分为工作日和周末两部分，其中工作日可用来赚钱或是购买礼物，周末自然是前往梦幻俱乐部花天酒地了。注意在攻略过程中会出现和女孩约会的事件，此时当周的工作日将被强制占用。严格来说只要别玩得太过随性，52周的时间用来攻略一个妹子是绰绰有余的。

存档机制

在开始正式攻略前，我们有必要了解一下本作的存档机制。游戏采用自动存档的方式，需要注意的是游戏的存档位置只有一个。当玩家进行变更日期、返回标题画面、进入俱乐部等操作的时候系统都会自动存档。由于是自动存档，系统不会提示玩家是否要覆盖存档，也就是说正常情况下就算你对这次的行为不满意也是无法重新来过的。当然，如果你不嫌麻烦，可以采用连接电脑备份游戏存档的方式使用S/L大法刷话题。具体操作方法为：将PSV连接个人电脑→进入内容管理→选择备份PSV应用程序→选择本作的程序。但这个过程相比X360版就要复杂不少，如没有特殊需求的话不推荐使用。

和X360版一样，本作进入梦幻俱乐部后系统会自动将存档设置为进入俱乐部之后的状态，也就是说玩家进入俱乐部后，如果对本次的话题不够满意，就算什么事都没有做而退回系统界面重新进入游戏，此时游戏的时间还是会经过一周。而玩家再次进入俱乐部指名之前那位女孩的时候，她也会向你抱怨之前为何不辞而别。通常来说这种行为只不过会浪费一次进入俱乐部的机会而已，但在遇上特殊时间（如女孩的生日、COSPALY日等）的情况下，这周目就和你失之交臂了。

会员卡

游戏开始时受付员（前台小姐）会给予玩家一张会员卡，累计DCC点数就能升级会员卡，升级后可使用的功能也会随之增加。至于增加DCC的点数十分简单，那就是尽可能的多花钱，当然，最若想快速获得最高等级的传说会员，那就只有狂点**ドリ☆ペリ**这种方法了，不过这也需要玩家的后备资金足够。

会员卡的背面则登记了女孩的攻略情况，在聊天时可按R键调出会员卡随时查看，在这里除了可以查看每个女孩获得的星星数量外，还能查看三个结局的达成情况，其中幸福结局能获得金杯，朋友结局对应银杯，而圣诞结局对应白金杯。

会员卡等级	所需点数	特权
普通	–	–
银会员	2万点	马尾日活动
金会员	5万点	5万元抽奖
白金会员	10万点	双马尾日活动
黑金会员	50万点	10万元抽奖
传说会员	100万点	–

俱乐部操作

每周的周末便是前往俱乐部的时间，入店后受付小姐会询问玩家要进行什么操作，此时△键是回家，但会白白浪费一次行动机会，不是特殊情况切勿选择。和日本的夜店一样，本作中的俱乐部同样是靠钱说话的地方，所有服务都要花费金钱，具体如下：

项目	费用
基本费用	7000元
VIP房间	15000元
指名费	3000元
VIP房间指名费	10000元
加时	5000元

状态	□键	×键	○键
入店时	抽奖	指名	和受付员对话
选择酒水	杯	由女孩选择	瓶装酒
聊天时	开启菜单（可点酒、点菜、邀请女孩唱歌）	对话	送礼

抽奖

在和受付员对话时按□键后选择**ドリガチャ**可进行抽奖，游戏刚开始的时候只能进行1万日元的抽奖，当玩家会员卡升级到金会员和黑金会员时分别会开启5万日元（**ドリガチャ**G）和10万日元（**ドリガチャ**S）的新等级，通过抽奖可获得女孩为主题的各色周边产品。和X360版一样，女孩的周边和铃声是分开计算的，一共存在13种。注意当隐藏角色未出现的时候，是无法抽到她们的周边和铃声。虽然这个抽奖需要大量资金，不过想要获得全部商品也十分简单，当所有贵重物品抽完后才会抽到一些不值钱的物品。

商品	作用	对应等级
角色周边	装饰玩家的房间	ドリガチャ
角色周边・极	装饰玩家的房间	ドリガチャG
角色周边・至高	装饰玩家的房间	ドリガチャS
角色铃声・清醒	更换玩家的来电铃声	ドリガチャG
角色铃声・醉酒	更换玩家的来电铃声	ドリガチャS
レインボ-ドロップ	使用后改变女孩的心情	全部
古代熊の大肝	使用后饮酒力暂时变为LV.1	全部
DCCポイントチケット	使用后本周所获得的DCC点数翻倍	全部
ドリ-ムクラブポケットティッシュ	没有任何作用的纸巾	全部

女孩写真

本作新增内容，在和受付员对话时按□键后选择**ブロマイド**可购买卡片包，每个卡包内含4张女孩写真，一共100张。卡片包分为数个等级，卡片包之间的差异在于价格越高越容易获得高等级卡片，在初期各位大可只捡5000的抽，等到内容开始频率重复后再换高级的卡包抽。卡片按珍贵度分为B、A、S、SS、SSS几个等级，S级以上的卡片和90年代流行的闪卡类似，利用陀螺仪能看到不同图案，效果十分华丽。

除了从卡包中抽取外，也可以进入主菜单的**ブロマイド**模式和其他玩家交换卡片，不过只能换取同等级的卡片，建议换一些比较难入手的SSS卡片。其实收集全部卡片只是金钱问题，花费60万～70万就能全部搞定，建议在赚钱的那周目顺手拿下相关奖杯。

时间

指名女孩后玩家有一个小时的自由时间和女孩增进感情，时间花完后女孩会询问你是否要延时，花费5000日元延时的情况下获得额外的40分钟，不同的行动消耗的时间各不相同，详细可查看下表。

需要注意的是，即使剩余的时间不够完成某个行动，该行动也是可以进行的，例如最后还剩20分钟，我们可以先选择一个耗时10分钟的行动再和女孩对话。在总共五次对话中适时插入不同的行动，这样可以最大限度节约有限的时间。

行动	消费时间
加酒	5分钟
点菜	10分钟
点菜（迷你游戏）	20分钟
卡拉OK	20分钟
对话	20分钟
送礼	10分钟

酒

在成人的世界中酒占据着举足轻重的意义，本作中喝酒的方法和X360版一样是拨动右摇杆，喝完后女孩会邀请你续杯。玩家扮演的角色有酒量等级的设定，初期为LV.1，即使是酒精含量很低的饮料也会很容易喝醉，玩家喝醉的特征是视线变模糊，说话时的字体变得歪歪扭扭。增加酒量等级的方法即是不断喝酒，当经验值累计到一定程度后酒力等级就会提升，由于酒力等级会继承到下周目，在多周目游戏时就不用担心很快喝醉了。当男女皆醉时游戏会进入特殊的ETS状态，此状态下可以说出很多令人脸红心跳的话题，而且玩家选择的答案也会用三种表情来代替。ETS状态是本作推进主线剧情的惟一手段，实际游戏中要尽快进入该状态以便发展剧情。

当然，玩家在游戏中的目的是灌醉陪酒的女孩，最有效的方法就是静等女孩喝酒，配合酒精含量最高的酒可以瞬间放倒对方。女孩醉酒的特征是脸红、头顶冒泡、说话时的字体变得歪歪扭扭。游戏中能选择的酒种类很多，不过最常用的只有几种。酒分为杯装酒和瓶装酒两种，瓶装酒等于5杯的量。带有“**キ－プ**无”标志的瓶装酒代表无法久藏，一旦点了就要马上喝完，否则剩下的部分就浪费了。而带有“**キ－プ**”标志的瓶装酒代表可以存放，即使本周内没有喝完，下次光顾俱乐部的时候也可以再拿来喝，点酒时要务必注意，免得造成不必要的浪费。

当玩家喝酒过多的时候会被抬出场外休息，此时会强制结束接下来的一切活动，包括即将触发的结局，如果在攻略过程中即将触发结局，但还有一些事件等待玩家完成时，可采用故意喝多的方式避免。相对的，女孩喝多的话也会被抬出场外，游戏时请避免这种情况，除了在进入ETS状态后积极地展开话题外，也尽量不要一直让女孩喝烈酒。如果有任何一方被抬出场外，此次入店不会被计入指名次数。

初期经济实力和酒力都不过关的时候，推荐使用酒精含量适中且价格便宜的**ビ－ル**（啤酒），后期可使用瓶装的**ウイスキ－**（威士忌），不仅价格便宜，也很容易灌醉女孩。通常来说给自己的喝的无非是**ビ－ル**和**ウイスキ－**两种，而女孩根据实际情况点酒，如果当前一些话题必须在清醒状态下才能触发，那么就给她**ビ－ル**并一直主动发起对话；若想快速放倒女孩，则推荐**ドリ－ムカクテルヘル**，虽然这酒价格高达4500元，但一杯就能放倒女孩。

价格1700元的**レインボ－カクテル**是一种特殊的酒，它的酒精含量随时都发生变化，另一种特殊的饮料是免费的**サ－ビスドリンク**，也就是各位在日常生活中最经常接触的白开水，注意点这种饮料可是会遭到女孩的鄙视，没事尽量少点。

女孩酒力等级	
角色名	酒力等级
亚麻音	6
みお	8
雪	2
玲香	6
魅杏	4
るい	8
理保	6
ナオ	4
魔璃	10
アイリ	4
遥华	6
ノノノ	9
あすか	2

聊天

游戏中的对话分为男方发起的话题和女方发起的话题两种，每次聊天耗费 20 分钟，加上延长的 40 分钟，一次行动总计可对话 5 次，需要注意的是，在 COSPLAY 日的第一个话题均为和当日服装相关的话题，也就是说在该日只能和女孩自由对话 4 次，时间相对来说比较紧凑。

对话以男女交替的方式进行，第一次话题由男方发起，如果玩家长时间不说话，女孩会打破僵局主动发起话题。男方话题的特征是可以从三个话题中选择一个发问，其中关系到主线剧情的选项会用醒目的黄色标出来（一般在 ETS 状态下才会出现）。女孩资料中的大部分内容都在男方话题中选择正确的话题开启，不过男方能选择的三个话题均为随机出现，运气不好的情况下连续十几次都不出现想要的话题也是有可能的，只能利用复制存档的方面刷出来。而女方话题则是给出三个答案供玩家选择，三个答案对应女孩的好感度变化，根据选择女孩的好感度会有升、降、不变三种结果。不过游戏中的对话答案均不影响剧情发展，只是影响女孩的好感度而已，由于好感度可依靠送礼等手段提升，因此实际游戏时不必太过在意选择的答案。

女方话题同样会消耗 20 分钟时间，由于我方长时间不说话女孩才会主动发问，在平时我们可以利用这个特点调整对话的顺序。女孩喝三口酒就会主动搭话，不过在此期间我们穿插加酒、送礼等只消耗 10 分钟时间的行动，可重置女孩的搭话时间，这样就能再让女孩子喝三口酒，活用这个技巧可快速放倒女孩。

点菜

在聊天时按△键打开菜单，再按□键依次选择“オ－ダ－”、“おつまみ”即可点菜，点菜会增加女孩的好感度（帮忙提升业绩嘛），部分菜肴还附带迷你游戏，游戏初期可点的菜较少，这是因为部分迷你游戏需要到侧坐的状态和 VIP 状态才能玩，若在迷你游戏中取得高分，女孩的好感度同样会上升。

好感度

和女孩碰面后，画面的左上方会出现一个心形标志，这个心形标志里的红心就是女孩对你的好感度，好感度的上限为 100，初始为 0，比较让人头疼的是好感度没有一个准确的数值，玩家只能依靠大概的比例猜测当前好感度，提升好感度的方法有很多，不过最方便的莫过于送礼，一次能大幅提升好感度。至于降低好感度的方法也很简单，只要不进入 ETS 状态并玩迷你游戏一直失败，就会发现好感度在不断下降。好感度的多少关系到结局，由于好感度易升难降，因此正常流程中不必太多担心好感度，以下是提升好感度的方法：

1.喝光自己的酒。
2.玩迷你游戏取得高分。
3.点女孩子喜欢的酒，不过因为酒精含量和价格因素，如无必要不推荐点。
4.女方话题时选择正确答案。
5.赠送女孩喜欢的礼物。
6.点菜。
7.触发特定剧情。

心情

除了好感度外，影响女孩的另外一个要素就是心情，和可以人为控制的好感度不同，所谓“女人心海底针”，女孩的心情十分复杂，好在不影响攻略进度。当女孩的心情较差时好感度上升幅度小，点歌的时候很容易被拒绝，心情好的情况则相反。女孩的心情一共有五个阶段，收到女孩短信的时候回复正确的选项可以让女孩的心情变好（收到女孩回信说明回复的选项正确）。这里特别说明一下，抽奖拿到的奖品“レインボ－ドロップ”可以改变女孩的心情，注意，这里的说明是改变，至于变好还是变差，就看各位的造化了。

卖命赚钱篇

想要泡妹？钱可是最大的问题，为了能在周末肆无忌惮地花天酒地，工作日玩家就要死命赚钱了，虽然游戏中的金钱可以继承到下周目，但最大钱数仅 999999，应付前期的花销还游刃有余，一旦和女孩进入 VIP 模式就有点吃紧了，下面为大家介绍游戏中的赚钱方式。

打工

在工作日选择**アルバイト**即可选择打工的类型，打工是游戏中最稳妥也是最简单的赚钱方法，工作有熟练度的设定，一直进行同一份工作能积累熟练度，当熟练度升满后可以获得该工种的资格证书，该份工作所得的钱会增加，同时出现更高级的工作，赚钱自然更加容易。

不同的工作有不同的时间，从一周到三周不等。一般来说薪水越多的工作所需时间也越多，不过打工的时候会随机遇到麻烦，这时打工的时间会强制延长，这一点对于中期开始相当不利，很容易错过俱乐部的 COSPLAY 日或触发特定事件的时间，比较稳妥的方法是游戏的第一周目专门用来赚钱，这周目就不用去攻略女孩了，应尽量拿满资格证书方便下周目行动。

赌博

选择ギャンブル即可开始赌博，一项靠运气说话的赚钱方法。和现实一样，赌博在运气好的情况下会给你带来 1 ~ 10 万元的收益，而且不会因为出现麻烦而耽误时间，但缺点也十分明显——在运气不好的情况下会造成 1 ~ 8 万的亏损。如果你不嫌麻烦，可以使用 S/L 大法利用赌博来赚钱。

休息

选择ゆっくりむ即可休息，此时会自动跳到下一次行动机会，在身上资金充裕的情况下不妨选择这项调整时间。注意选择这项是有几率出现 6 种特殊事件的，至于是否会遇到带来盈利的事件，同样是靠运气说话……

购物

在自己房间中选择**ショッピング**就可前往各地购物，购物和打工赚钱一样会消耗一次工作日的行动机会，游戏中一共有百货店、专门店通**り**和**ショッピングモ－ル**三个购物地点，每次只能选择一个地点，这三处地方卖的商品是固定的，购买过的商品除非你已经使用，否则无法再次购买。不过商店中的物品会随着月份发生变化，其中 8、11、2、5 月为 1 种；9、12、3、6 月为 1 种；10、1、4、7 月为 1 种，关于所卖的商品可根据下文中的表格查看详细内容。

商品一共有四种用处，第一种是单纯用来送礼提升好感度的道具；第二种是既能提升好感度又能在设定画面中改变女孩外表的服饰；第三种是剧情关键道具，只有满足条件后才能购买；第四种是诞生石，需要引发任意角色的生日事件才能购买，随着月份变化的是前两种商品，后两种商品在满足条件后三处购物点均会出售该类道具。

百货店

8、11、2、5月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
ドロップくんの冒险	1600	5	1	5	3	1	3	1	1.5	1	5	3	1.5	1	–
金のイヤリング	12000	2	2	2	4	2	5	2	2	2	2	5	3	2	饰品
青汁	4900	1	1.5	1	1	1	1	5	1	1	0	4	4	4	–
青い宝石の胸饰り	12500	1	1	1	4	1	5	1	1	5	2	4	1	2	饰品
银のティアラ	50000	2	2	2	4	2	5	2	2	5	2	5	0	2	饰品
ダイヤのブレスレット	120000	2	2	2	4	2	5	2	2	2	2	5	1	2	饰品
ピンクの宝石の靴饰り	8000	1	1	1	4	1	5	1	1	5	0	5	0	2	饰品

9、12、3、6月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
リザ–ドマンのうろこ	25000	1.5	1.5	0	1.5	1.5	1.5	1.5	5	3	1.5	4	3	1	–
星のイヤリング	2800	5	1	3	1	0	1	4	1	0	1	1	3	1	饰品
ダンベル	3800	1	1	0	1	1	1	1	5	0	0	0	3	4	–
メロディ–バッヂ	2500	5	1	3	1	0	1	4	1	0	1	0	1.5	3	饰品
天使の发饰り	3800	5	1	3	1	0	1	4	1	0	5	5	1	3	饰品
星のブレスレット	3500	5	2	3	2	0	2	4	2	0	1	0	1	4	饰品
天使の靴饰り	3800	5	1	3	1	0	1	4	1	0	5	5	4	1	饰品

10、1、4、7月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
101回生きた猫	1400	5	1	5	3	1	3	1	1.5	1	5	0	1.5	1	–
ハ–トのイヤリング	3500	4	1	1	0	1	3	5	1	1	1	1.5	3	1	饰品
ユニコ–ンの角	50000	3	3	1	1.5	3	1.5	3	5	2	5	5	1	1	–
イルカのバッヂ	3800	4	1	1	0	1	3	5	1	1	1.5	1	4	3	饰品
赤い花の发饰り	5500	4	1	1	0	1	3	5	1	1	3	1	3	3	饰品
ピンクの腕时计	25000	4	2	2	0	1	3	5	2	1	1	5	3	2	饰品
赤いアンクレット	5000	4	2	2	1	1	3	5	2	1	1	4	3	4	饰品

专门店通り

8、11、2、5月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
子ネコのぬいぐるみ	4800	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	5	4	–
クロスのイヤリング	8800	0	2	2	3	4	1	1	1	5	1	5	1.5	2	饰品
トランペット	180000	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	1	2	1	–
クロスの胸饰り	5800	0	1	1	3	4	1	1	1	5	1	5	1.5	5	饰品
蝶の发饰り	6800	0	1	1	3	4	1	1	1	5	1.5	5	4	3	饰品
ル–ンブレスレット	16000	0	1	1	3	4	1	1	1	5	1	4	1	4	饰品
クロスのアンクレット	6800	0	1	1	3	4	1	1	1	5	1	5	1.5	5	饰品

9、12、3、6月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
ム–ンゴ–ジャスの10番	5000	2	2	2	2	1	5	2	1	1.5	2	5	1	4	–
スノ–イヤリング	3300	1	1	0	1	1	0	5	4	1	1	4	4	1	饰品
ギタ–	75000	1.5	1	1	0	1	1	1	0	5	1	1	3	1	–
蝶の羽根	12000	1.5	1.5	0	1.5	1.5	0	5	4	1.5	1.5	1.5	1	0	饰品
鬼の角	2800	1	1	0	1	1	0	5	4	1	1.5	4	1.5	1	饰品
パワ–ブレスレット	3000	1	1	0	1	1	0	5	4	1	0	1	1	5	饰品
パワ–アンクレット	5500	1	1	0	1	1	0	5	4	1	0	0	1	5	饰品

10、1、4、7月															
商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
トロトロのぬいぐるみ	12800	3	3	3	1	1	1	3	1	1	1	4	4	3	–
四叶のイヤリング	2800	1	4	1	5	1	0	0	5	1	1	1.5	4	1	饰品
エレメントケアの18番	6800	2	2	2	2	5	5	2	1	5	2	5	1	4	–
チュ–リップのバッヂ	1200	1	4	1	1	1	0	1	5	1	1	1	4	3	饰品
ピンクの花の发饰り	3000	1	4	1	5	1	0	1	1	1	3	0	1	3	饰品
星マ–クのリストバンド	1600	1	4	1	1	1	0	1	5	1	1	0	4	4	饰品
虹色のアンクレット	3000	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	5	4	饰品

ショッピングモ–ル

8、11、2、5月															
商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
ボウリングのピン	30000	1	1	1	5	1	2	1	1	1	1.5	1	3	2	–
バラのイヤリング	7800	3	1	0	5	1	4	1	1	1	3	0	0	1	饰品
竹刀	3200	1	1	0	1	1	1	1	5	0	1	0	1.5	5	–
妖精の羽根	35000	3	1	0	5	1	4	1	1	1	5	1.5	1	0	饰品
バラの发饰り	5800	3	1	0	5	1	4	1	1	1	3	1	0	3	饰品
バラのブレスレット	12800	3	1	0	5	1	4	1	1	1	3	0	0	1	饰品
バラの靴饰り	5800	3	1	0	5	1	4	1	1	1	3	0	0	1	饰品

9、12、3、6月															
商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
三轮车	15000	0	0	5	0	0	0	0	0	0	1	1	2	0	–
ヘチマの种	100	1	1	1.5	1	0	1	1	1	1	1	1.5	1.5	4	–
空手入门	800	1.5	1	0	1	1	0	1	5	0	1	1	1.5	4	–
朝颜の钵	1500	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	1	1.5	4	–

10、1、4、7月															
商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
ボウリングの玉	45000	1	1	1	5	1	2	1	1	1	1.5	1	3	2	–
ひまわりのイヤリング	3200	3	1	4	1	1	0	3	1	0	1.5	1	3	1	饰品
一轮车	20000	1	1	5	1	1	1	1	1	0	1	0	2	4	–
くまさんのしっぽ	1800	3	1	4	1	1	0	3	1	0	1.5	3	5	3	饰品
くまさんの耳	2300	3	1	4	1	1	0	3	1	0	1.5	3	5	1	饰品
くまさんのリストバンド	3200	3	1	4	1	1	0	3	1	0	1.5	3	5	1	饰品
くまさんの足	4800	3	1	4	1	1	0	3	1	0	1.5	4	4	3	饰品

注：表中人名对应的数值，为收到该礼物时增加的好感度数值。饰品表示该物品送出之后，即可作为女孩服饰的选择。

女孩攻略篇

游戏分为数个结局，每个结局的达成方法又各有不同，刚接触本作的玩家可能会玩得一头雾水，下面为各位讲解攻略女孩时的关键点。

剧情推进

发展剧情的方法非常简单，只要不断在ETS状态下（详见上文“酒”部分）和女孩对话即可，在男方话题的情况下重要剧情会以黄色表示，选择即可；不过大部分关键剧情都是女方话题，除了快速将女孩灌醉外，静等女孩提问也是关键所在。和正常状态一样，女方话题的答案几乎对剧情发展没有影响。判断当前剧情是否为主线剧情还有一个方法，那就是看对话结束后是否能获得星星，随着剧情的推进，玩家与女孩的关系会变成侧坐状态、VIP状态，直至最后的结局。

主线剧情和非主线剧情的对话则可以同时进行，但需要注意的是，如果是会导致约会的对话，那么每次也只能触发一个约会。这里所说的约会，包括主线约会、支线约会、AFTER约会、圣诞约会和初诣。

关键道具

当剧情进入到一定程度后女孩会进入侧坐状态，若想和她的关系更近一步，通常需要玩家赠送一个关键道具给女孩，否则接下来的剧情将无法发展。关键道具和诞生石一样触发后可在任意商店购入，由于关键道具需要指明一定次数的其他女孩，当确定自己要追的女孩之后应尽快满足“线人”的指名次数，关键道具的

入手方法可参照下表。

当出现关键道具相关的剧情之后，你必须在4周内将关键道具送给女孩才行，否则一样不能达成幸福结局。

攻略对象	关键道具	线人
亚麻音	蜜蜂の宴	あすか，5次以上指名
みお	神便鬼毒酒	アイリ，4次以上指名
雪	ミッカヴィンス–ツ	遥华，3次以上指名
玲香	はぜ田	魅杏，3次指名
魅杏	ネコ柄のエプロン	雪，3次以上指名
るい	朝露に响く雌马の嘶き	玲香，好感度10以上
理保	变装グッズ	みお，3次以上指名
ナオ	パジャマ	玲香，3次以上指名
魔璃	母の魔镜	亚麻音，3次以上指名
アイリ	禁断の研究は红蜥蜴から…	ノノノ，3次以上指名
遥华	くさがめ	魅杏，3次以上指名
ノノノ	マンガン电池	みお，3次以上指名
あすか	占いの本	ナオ，3次以上指名

星星和奖杯

各位可以把星星理解成游戏的完成度，在攻略女孩的过程中完成特定对话就会获得星星，每个角色都有 100 颗星星供玩家收集。不过想要获得 100 颗可不是那么容易的事情，大部分角色都需要多周目才能达成全收集。关系到星星的对话包括：主线剧情、分支剧情、圣诞约会、初诣、触摸事件（仅限指名时）、吃醋事件、全 COSPLAY 日自动对话。

在游戏中观看玩家卡片时会看到每个角色都有 3 个奖杯，这 3 个奖杯从上到下分别代表已达成该角色的幸福结局（清醒、醉酒皆可）、朋友结局、圣诞结局（非后日谈）。注：此奖杯不是 PSV 奖杯。

生日事件

游戏中满足特定条件后，会触发为女孩庆祝生日的事件。这一事件对于白金来说至关重要，因为大部分女孩的生日和年龄都需要通过这个事件来完成。基本上来说，你需要和一个“线人”搞好关系，这样当女孩的生日临近时，你就会从线人处收到 Email 提示。这时你去任意一家商店都可以买到诞生石（共有 12 种）。之后在特定的时间与话题中提到生日相关话题，再送上诞生石，就算完成生日事件啦！

诞生石

月份	诞生石	价格
1月	ガ-ネット	32000元
2月	アメシスト	36000元
3月	アクアマリン	35000元
4月	ダイヤモンド	50000元
5月	エメラルド	48000元
6月	パ-ル（真珠）	38000元
7月	ルビ-	46,000元
8月	ペリドット	39000元
9月	サファイヤ	46000元
10月	オパ-ル	42000元
11月	トパ-ズ	40000元
12月	タ-コイズ	30000元

约会

游戏中的约会分为主线约会（含温泉合宿）、自由约会、AFTER 约会、圣诞约会和新年约会（初诣）五种。约会事关剧情的进展和女孩 CG 的收集，在攻略过程中可谓举足轻重，下面为各位介绍五种约会的区别。

主线约会

在攻略女孩时，随着主线剧情的推进自动触发的剧情，是通往幸福结局的过程中必定会发生的，玩家可以不用太过在意。主线约会中包含温泉合宿这一特殊事件，在发生之时玩家如果已经完成过至少一次自由约会，那么温泉约会会追加男女混浴剧情，否则就是独浴剧情。不管哪种剧情都不影响后续发展，不过温泉合宿事件后会在女孩档案中追加一张 CG。

圣诞约会

要想触发圣诞约会必须满足以下三个条件：1. 好感度 45 以上；2. 进入侧坐状态或 VIP 状态；3.12 月 23 日，女孩醉酒时与其对话，约定后触发。圣诞约会发生后会在女孩档案中追加一张 CG，在攻略会因特殊事件离开一定时间的女孩时（如大小姐、老师），一定要将女孩离开的剧情和圣诞约会的时间错开。理保需要在达成圣诞结局（非一年后）后才能追加这张 CG。

初诣

初诣也就是新年参拜，同样需要满足特定的条件才能触发：1. 进入侧坐状态或 VIP 状态；2. 该女孩指名 10 次以上；3. 在 12 月 30 日，女孩清醒时对话约定。成功后进入新年参拜剧情，会开启女孩的新发型和新服装。

支线约会

每个角色有 3 个分支剧情，分支剧情的发生条件多种多样，分支剧情全部是在女孩清醒的状态下触发的，而且每次都可以获得金星，另外分支剧情的最后会变成一次约会。每名角色的第 3 个分支剧情需要先打出该角色的圣诞结局才会在下一周目里出现。完成两次支线约会后，在进行圣诞约会时会迎来圣诞结局。完成第 3 个支线约会后，在进行圣诞约会时会迎来圣诞结局・大结局。完成至少一次支线约会后，温泉事件会变成男女混浴。

结局

每个女孩都有 7 种结局，外加一个共通的结局，一共是 8 种结局。8 种结局要想全部达成是相当有难度的，不过本作幸福结局（HAPPY ENDING）的达成方法十分简单，反倒是其他两种结局有一定讲究。

幸福结局

幸福结局有两种变化，惟一的区别在于最后向女孩表白的时候女孩处于清醒还是醉酒状态。其中最大的差别在于醉酒状态下玩家才能得知女孩的真名。为了看两种结局而打两遍显然没必要，不过本作是自动存档且只有一个档位，所以玩家需要在最后一周到达之际退出游戏，手动备分存档，这样才能观看另外的结局。关于幸福结局的达成条件也很简单：1. 将关键道具送给女孩；2. 女孩必须进入 VIP 状态；3. 在告白之周到来的时候，和女孩的好感度必须在 80 以上。

圣诞结局

游戏的隐藏结局，达成方法也是所有结局中最为复杂的一种。当玩家在12月23日中成功约到女孩之后，如果此时玩家已经完成了女孩的两个支线约会，那么在圣诞约会时就会直接进入圣诞结局。圣诞结局的特征是全部女孩会向你的女友表示祝贺，在达成过一次圣诞结局之后，二周目时玩家可以开启第3个支线约会，在完成了第3个支线约会的情况下再次进入圣诞结局，就会迎来圣诞结局·大结局这个隐藏结局，从某种意义上来说这才是游戏的最佳结局。圣诞结局·大结局同样可以得知女孩的真名。

※隐藏人物理保因为在圣诞前夜才入店，所以她的圣诞结局需要在上一周目满足以上条件。

失败结局

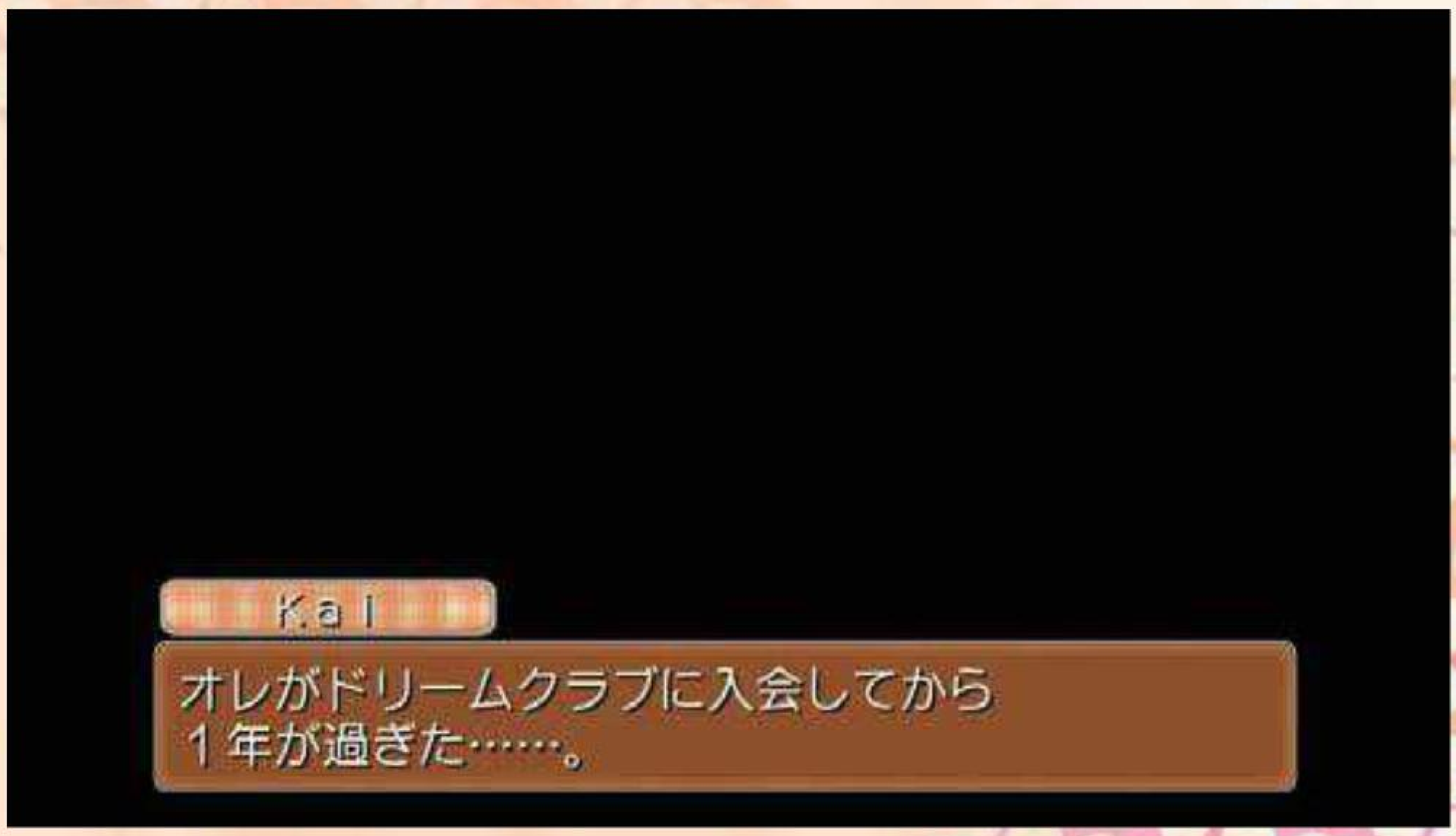
失败结局与幸福结局的攻略其实基本一样，只是最后告白的时候好感度在80以下。比较靠谱的达成方法便是在临近告白之周的时候不断玩迷你游戏并失败，失败结局同样有女孩清醒或醉酒这两种区别，剧情也不一样，共通特点是都很惨。如果你感兴趣，不妨采用备份存档的方式试试这一结局。

共通结局

共通结局的达成方法非常简单，那就是一年过去之后玩家没能和任何女孩迎来任何结局，最后悲惨地度过了生命中的余下时光，建议在第一周目赚钱的同时完成该结局。

朋友结局

所谓朋友结局，就是在告白的时候被女孩发了好人卡，朋友结局的达成条件为在攻略女孩的特定时间点，好感度在一定数值以下。这里所谓的特定时间点，因人而异，有的角色有3个，有的角色有4个，鉴于篇幅问题这里就不再介绍。不过有两个时间点是固定的，那就是在侧坐状态中好感度低于29、在VIP状态中好感度低于59。满足以上条件后，只要不断和醉酒状态下的女孩聊天（女方话题），那么5次之后就会迎来朋友结局。注意在5次聊天的过程中只要好感度又恢复到指定数值以上，那么就会重新回到正常攻略的路线中。



迷你游戏篇

游戏不仅收录了X360版的全部迷你游戏，还追加了全新的“贱狗模式”和福利满点的“贴面舞会”，这些游戏的玩法各异，共同特点是都很邪恶。不少迷你游戏还关联到奖杯，这些迷你游戏大致可以分为两类，一种是在指名女孩时出现的，另一种是在约会事件中出现的。由于约会事件不好控制，所以这种迷你游戏很难重复玩到。

蛋包饭写字

算是国内玩家最为熟悉的一个迷你游戏，就算是国内的女仆餐厅都有此类服务。在指名女孩时点菜，选择**オムライス**就可以开始玩了。玩法很简单。蛋包饭上会给出你要写字的轨迹，之后你用番茄酱把这些轨迹全部涂上即可，不要求全部涂满，大致差不多即可。

这个迷你游戏拿10级评价的方法很简单，选择LV1难度，如能在10秒内完成即为10级。注意选LV1难度时，你要写的字就是女孩的名字，因此选择名字比较简单的人会好办一些，例如**ナオ**、**ノノノ**。不过比较坑爹的是，PSV需要玩家使用背触板进行游戏，需要熟悉一下才能流畅地完成。

张嘴～啊

在指名女孩时点菜，选择**バナナ**（香蕉）、**フランクフルト**（法国香肠）、**ソフトクリ－ム**（冰淇淋）就可以开始玩了。玩的时候女孩的头不会动，由你来喂她吃东西。操控方法是利用触摸屏移动食物的位置，然后按L键固定，在固定的时候划动屏幕就能喂食了。只要在20秒内完成就能拿到10级评价。注意食物变短之后，喂食时的位置也有微妙的不同，总之不难。而且此游戏的精髓就在于故意失败，特别是喂冰淇淋的时候……

巧克力棒之恋

在指名女孩时点菜，选择**チョコレ－ト**就可以开始玩了。此时女孩嘴衔巧克力棒，你要控制屏幕上的嘴来咬断它。坑爹的是这个迷你游戏同样通过划动屏幕来完成，力道有些不好掌握，如果一口咬到巧克力棒的根部那么游戏就会立刻以失败而告终。若想取得10级评价要在30秒内4口搞定，所以准确度是最重要的。

拼酒

这个迷你游戏有一定随机性，一般来说当女孩酒醉时，两人中如果有人加酒，那么就有较高几率发生。发生时女孩会要求干杯，这时推动右摇杆交杯成功，就会自动进入拼酒的迷你游戏。

拼酒的难度较高，除了出现条件随机之外，玩法也有些讲究。基本玩法就是利用陀螺仪倾斜机身喝酒，注意不能将机身幅度倾斜地太大，否则会被酒呛到，玩的时候最好正坐着玩，姿势不对也容易影响酒杯的倾斜程度。10级评价要求玩家在5秒内解决战斗，同时女孩喝的酒必须是**ドリ－ムカクテルライト**或**サ－ビスドリンク**。这个小游戏由于操作方式不同，和X360版相比难度更上一层楼，玩家需要很好地把握住倾斜机身的幅度才能在规定时间内喝光酒。若想赢得这个奖杯，除了酒力等级要达到10级外，最好专门用一周目来获得这个奖杯。因为拼酒之后一般而言总有一个人会喝趴下，这样很耽误攻略进度。

卡拉OK

在指名女孩时选择**オ－ダ－**，之后选择**カラオケ**，就可以进入最吸引人的歌舞表演部分了。进入VIP状态后，玩家在欣赏歌舞时可以转动视角。游戏的玩法很简单，但留给玩家的反应时间很短。

这个迷你游戏达到10级的方法有两种，一种是全部指令按出GREAT评价，不过能做到这一点的人估计没几个。另一种要相对简单一点，那就是保证全连且同步率600%以上。同步率的算法是看玩家按出的指令评价，GREAT+2，GOOD+1，BAD为0，MISS–1。全连的含义是GREAT、GOOD皆可，但不能有MISS和BAD。由于GREAT和GOOD还影响同步率，所以GREAT的次数也不能太少。需要注意的是，当没有出现指令的时候切勿空按按键，这时同样会算玩家MISS，并降低同步率。

由于本作在演出的时候会不时引发掉帧现象，因此这个小游戏的奖杯也非常难拿。这里给两点建议：首先，建议和女孩搞好关系之后再来尝试，这样每次指名都有4到5次点歌的机会。其次，歌曲要选谱面简单的，如《Oh! Mama Go To》，或《Ride on Time》。如果你实在是音乐游戏苦手，去卖场下载白金麦克风（第二弹DLC中有售），这样就无任何难度了。这个DLC仅费140日元，换一个奖杯确实划算。

骑马机

这个迷你游戏仅在特定约会中出现。具体玩法就是由玩家控制骑马机的快慢和振动幅度，乐趣在于观察女孩的表情顺便有1分钟拍照时间。如果结束时为GOOD评价，好感度+3；BAD评价时，好感度–3。

拍照留念

在特定的约会事件中出现，你有一次拍照的机会，拍下来的照片可以保存到相簿里永远珍藏。如果能拍出BEST评价的照片会解除一个奖杯。拍出BEST评价的照片要注意以下三点：1. 女孩的上半身要位于镜头中央；2. 焦点准确；3.POSE优雅。最稳妥的方法就是事先对焦和取镜，一旦成功就要保持不动，然后等POSE出现后立刻按R键拍照，没信心的朋友可在约会之前通过备份存档的方式解决。

梦幻虫

邪恶的梦幻虫专门袭胸，它会在特定的AFTER约会中出现（理保除外）。AFTER约会是指当玩家指名女孩的次数达到特定数值时，在玩家离开时追加的约会事件，每名女孩有两次AFTER约会，梦幻虫会在其中的一次出现。只有当女孩处于清醒状态，且玩家选对选项时，才会发生梦幻虫事件，具体可参照右表。出现梦幻虫后，玩家要做的事情就是将它从女孩的胸部摘下来，比起X360版来说简单不少，同样是当光圈变为绿色时按○键确认。不过这游戏的精髓在于故意失败，至于那时会发生什么，就请各位自行体验吧……

角色名	发生条件	选项对应按键
亚麻音	AFTER 1	×
みお	AFTER 2	○
雪	AFTER 2	○
玲香	AFTER 2	□
魅杏	AFTER 2	○
るい	AFTER 2	□
理保	映画馆约会	□
ナオ	AFTER 2	○
魔璃	AFTER 2	□
アイリ	AFTER 2	○
遥华	AFTER 1	□
ノノノ	AFTER 2	○
あすか	AFTER 2	□

梦幻犬

传说中只有内心纯洁的玩家才能遇到的迷你游戏（汗），这个迷你游戏仅在特定约会中出现。具体玩法就是不断划动屏幕对女孩做出各种各样的猥亵举动，只要不断划动屏幕挑逗女孩就能获得奖杯。

贴面舞会

进入VIP房间后才能游玩的迷你游戏，选择**チ－クダンス**后即可开始。玩家所要做的就是利用陀螺仪机能跟着女孩的舞步晃动机身，游戏的要点在于跟着屏幕中间的心形标志走，一开始可能会因为不习惯而评分过低，需要反复练习才能掌握。由于进入VIP房间后游戏流程已到中期，此时应以发展主线剧情为主，建议各位利用备份存档的方法练习，或者直接浪费一周目和拼酒的小游戏一同完成。

角色资料篇

由于篇幅问题，本文只列出每名角色的资料获得方法和各种事件的触发方法，主线剧情就不列出了。不过大部分主线剧情都在 ETS 中触发，各位可以通过 S/L 的方式尝试。

说明

★1：★代表此剧情可以拿到金星，★后的数字代表可以拿到的金星数量。
主：代表是主人公发起的话题。
女：代表是女孩发起的话题。
清：代表该剧情在女孩清醒的时候才会发生。
醉：代表该剧情在女孩醉酒的时候才会发生。
E：代表该剧情在ETS状态（男女皆醉）才会发生。
全：代表该剧情可以在任何时候发生。

亚麻音

亚麻音个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到あすか的相关Email	6月25日（诞生石：真珠）
年龄	得知生日后，6月30日选择“诞生日”话题	20
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	白金岬
スリ–サイズ	选择话题“スタイルいいね”（亚麻音醉酒时）	83/56/85
血液型	选择话题“血液型は？”	A型RH–
出身地	选择话题“出身地は？”	东京都
好きなお酒	女孩话题（亚麻音清醒时）	ビ–ル
好きな食べ物	选择话题“好きな食べ物”	グミ
苦手な食べ物	选择话题“苦手な食べ物”	ピ–マン
好きなタイプ	1.选择话题“好きなタイプ”（亚麻音清醒时）；2.选择话题“好きなタイプ”（亚麻音醉酒时）	ワイルドな人

本系列的女主人公，声优是全角色里最大牌的小清水亚美。本作的剧情发生于1代之前，亚麻音会在9月9日初次入店，想要攻略她的玩家可以在此之前抓紧时间和线人搞好关系。亚麻音的关键道具是一本成人小说，因此你只能在酒醉时送给她，如果你把这本小说送给其他女孩，会发生很邪恶的剧情。当然，这一周目你就算是白忙活了……

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与亚麻音对话(★ 5・女・清)就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。有梦幻虫。

AFTER 2 的发生条件为 8 已发生，侧坐状态或 VIP 状态。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名亚麻音 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：亚麻音好感度 40 以上，遥华好感度 10 以上，亚麻音侧坐状态或 VIP 状态。这样当亚麻音和遥华同时在店里的时候指名遥华（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到亚麻音的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在 5 月 26 日至 6 月 23 日期间满足以下条件，会收到あすか的邮件，之后就可以买诞生石为亚麻音庆祝了。

1. 指名亚麻音 7 次。
2. 指名あすか 3 次。

有金星的触摸事件

VIP 状态下，好感度 65 以上时，选择随机话题“ダイエットに效くツボ”(★ 3・主・E) 就会发生。正确答案是手。

みお

みお个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到アイリ的相关Email	3月7日（诞生石：アクアマリン）
年龄	得知生日后，3月10日选择话题“みおの诞生日”	21岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	森下成海
スリ–サイズ	1.选择话题“グラマ–だね”；2.选择话题“真面目な话”	92/63/92
血液型	选择话题“おっとりさん”	O型
出身地	选择话题“みおちゃんの言叶”	京都府
好きなお酒	选择话题“どんなお酒が好き？”	烧酎
好きな食べ物	选择话题“みおちゃんの好物”	盐大福
苦手な食べ物	选择话题“好き嫌い”	キムチ
好きなタイプ	选择话题“オレのことどう思う？”	价值观の似ている人

みお是传统日式ACG中常见的女科学家角色，天然呆、好身材、戴眼镜、发明总是失败、经常拿主人公试验。达成一次幸福结局之后，还可以开启不戴眼镜的选项，满足各种玩家的需求。当然，みお拥有全角色中最长的流程，你有信心和みお一起抗战到底吗？

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与みお对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 10 次，侧坐状态或 VIP 状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名みお 8 次，指名其他女孩合计 5 次,之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：みお好感度 40 以上，あすか好感度 10 以上，みお侧坐状态或 VIP 状态。这样当みお和あすか同时在店里的时候指名あすか（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到みお的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在 2 月 3 日至 3 月 3 日期间满足以下条件，会收到アイリ的邮件，之后就可以买诞生石为みお庆生了。

1. 指名みお 7 次。
2. 指名アイリ 5 次。

有金星的触摸事件

VIP 状态下，好感度 75 以上时，选择随机话题“手当て”（★ 3・主・E）就会发生。正确答案是肩。

雪

全游戏惟一的萝莉角色，无论是身材还是性格都是标准的萝莉。游戏中她出身于孤儿院，喜欢超级英雄“梦中刑事ミッカヴィン”，喜好和小孩子差不多，酒量属于最差级别的。雪的生日在游戏开始的初期，因此没有生日事件，生日和年龄直接就能问到，但注意要在她第一次出勤的时候才能问到。当然就算错过也没关系，新开一周目即可。

雪个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	出勤初日时选择话题“セッちゃんは本当に大人？”（雪清醒时）	8月9日
年龄	出勤初日时选择话题“セッちゃんは本当に大人？”（雪清醒时）	20岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	春日雪
スリ–サイズ	1.选择话题“セッちゃんのブラジャ–”（雪醉酒时）；2.选择话题“成长は止まったの？”（雪醉酒时）	75/55/78
血液型	选择话题“セッちゃんの血液型”	B型
出身地	选择话题“出身地クイズ”（雪醉酒时）	静冈县
好きなお酒	选择话题“お酒は好き？”	ドリ–ムカクテルライト
好きな食べ物	选择话题“好きな食べ物”	チ–ズケ–キ
苦手な食べ物	选择话题“嫌いな食べ物”	ゴ–ヤ
好きなタイプ	选择话题“恋爱に兴味ある？”（雪醉酒时）	お兄ちゃんみたいに赖れる人

特殊事件

初诣

满足以下2个条件时，于12月30日与雪对话（★5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或VIP状态。
2. 指名10次或以上。
3. 触发4次主线剧情。

AFTER约会

AFTER 1的发生条件为指名5次。

AFTER 2的发生条件为指名15次，侧坐状态或VIP状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件1的发生条件为：指名雪8次，指名其他女孩合计5次，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件2的发生条件为：侧坐状态或VIP状态，前事件发生后再指名1次其他女孩，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件SP的发生条件为：雪好感度40以上，るい好感度10以上，雪侧坐状态或VIP状态。这样当雪和るい同时在店里的时候指名るい（非COSPLAY日），ETS女方话题时，你会收到雪的邮件，打开后有一张追加CG。

有金星的触摸事件

VIP状态下，好感度70以上时，选择随机话题“店内おさわり”（★3・主・E）就会发生。正确答案是胸。没错，用力按下去吧！

玲香个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到魅杏的相关Mail	11月30日（诞生石：トパ–ズ）
年龄	得知生日后，12月2日选择话题“玲香さんの诞生日”	22岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	赤羽ちとせ
スリ–サイズ	1.选择话题“玲香ちゃんのスリ–サイズ”；2.选择话题“筋肉ついた？”（玲香醉酒时）	84/55/85
血液型	选择话题“玲香ちゃんは型破り”	A型
出身地	选择话题“玲香ちゃんって关西弁？”	大阪府
好きなお酒	选择话题“玲香ちゃんは酒豪？”	ワイン
好きな食べ物	选择话题“昨日の料理”	おにぎり
苦手な食べ物	选择话题“好き嫌いはあるの？”	ピ–マン
好きなタイプ	选择话题“好きなタイプ”	勇气のある人

特殊事件

初诣

满足以下2个条件时，于12月30日与玲香对话（★5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或VIP状态。
2. 指名10次或以上。

AFTER约会

AFTER 1的发生条件为指名5次。

AFTER 2的发生条件为指名15次，侧坐状态或VIP状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件1的发生条件为：指名玲香8次，指名其他女孩合计5次，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件2的发生条件为：侧坐状态或VIP状态，前事件发生后再指名1次其他女孩，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件SP的发生条件为：玲香好感度40以上，雪好感度10以上，玲香侧坐状态或VIP状态。这样当玲香和雪同时在店里的时候指名雪（非COSPLAY日），ETS女方话题时，你会收到玲香的邮件，打开后有一张追加CG。（话说玲香居然会吃萝莉的醋，看来对自己的身材还真是没自信……）

生日邮件

在10月28日至11月25日期间满足以下条件，会收到魅杏的邮件，之后就可以买诞生石为玲香庆生了。

1. 指名玲香7次。
2. 指名魅杏4次。

有金星的触摸事件

好感度60以上时，选择随机话题“マッサ–ジ”（★3・主・E）就会发生。正确答案是手。

玲香

拥有一头秀发的人气大姐，身材姣好。她是个保龄球手，正在以职业选手为目标而努力，有一个挺让人操心的妹妹香穗。虽然看上去有点傻大姐的风范，但要想占她便宜可没那么容易。玲香的生日比较早，要想触发生日事件，动作可得加快。

本作的魅杏尚未成为模特儿，平时都在给家里帮忙，周末上上梦幻俱乐部，忙得不可开交。比较有趣的是，在众人里魅杏的爱好是最接近普通玩家的。比如魅杏爱用的手机是iPhone，不过完全不懂什么是App。她还喜欢看动画，比如《空之音》、《东之伊甸》、《反逆的鲁鲁修R2》……魅杏酒醉后唱歌的特点是英文歌词用猫叫代替，也亏得王留美小姐想得出来（两人声优均为真堂圭）。如此多的萌点集于一身，难怪魅杏的人气在13位女孩里是数一数二的。

魅杏

魅杏个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到雪的相关邮件	10月31日（诞生石：オパ–ル）
年龄	得知生日后，11月4日选择话题“魅杏ちゃんの诞生日”	20
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	高圆寺ひかる
スリ–サイズ	1.选择话题“スタイルいいね”（魅杏清醒时）；2.选择话题“スリ–サイズは？”（魅杏醉酒时）；3.选择话题“スリ–サイズは教えて？”	80/53/84
血液型	选择话题“血液型は？”	AB型
出身地	选择话题“出身地は？”	神奈川县
好きなお酒	选择话题“お酒强いね”	烧酒
好きな食べ物	选择话题“ダイエットしてる？”	フライドポテト
苦手な食べ物	选择话题“好き嫌いはある？”（魅杏醉酒时）	ネギ
好きなタイプ	选择话题“オレのことどう思う？”（魅杏醉酒时）	人をバカにしない人

特殊事件

初诣

满足以下2个条件时，于12月30日与魅杏对话（★5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或VIP状态。
2. 指名10次或以上。

AFTER约会

AFTER 1的发生条件为指名5次。

AFTER 2的发生条件为指名15次，侧坐状态或VIP状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件1的发生条件为：指名魅杏8次，指名其他女孩合计5次，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件2的发生条件为：侧坐状态或VIP状态，前事件发生后再指名1次其他女孩，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件SP的发生条件为：魅杏好感度40以上，亚麻音好感度10以上，魅杏侧坐状态或VIP状态。这样当魅杏和亚麻音同时在店里的时候指名亚麻音（非COSPLAY日），ETS女方话题时，你会收到魅杏的邮件，打开后有一张追加CG。

生日邮件

在9月30日至11月28日期间满足以下条件，会收到雪的邮件，之后就可以买诞生石为魅杏庆生了。

1. 指名魅杏6次。
2. 指名雪3次。

るい个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到玲香的相关邮件	5月10日（诞生石：エメラルド）
年龄	得知生日后，5月12日选择话题“诞生日”	24岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	目白みどり
スリ–サイズ	选择话题“ナイスバディ”（るい醉酒时）	88/62/90
血液型	选择话题“自转车でコケた”	A型
出身地	选择话题“おすすめの名物は？”	千叶
好きなお酒	选择话题“お酒好き？”	ワイン
好きな食べ物	选择话题“最后の食事”	チ–ズ
苦手な食べ物	选择话题“嫌いな食べ物”	レバ–
好きなタイプ	选择话题“るいちゃんの好み”	下品じゃない人

特殊事件

初诣

满足以下2个条件时，于12月30日与るい对话（★5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或VIP状态。
2. 指名10次或以上。

AFTER约会

AFTER 1的发生条件为指名5次。

AFTER 2的发生条件为指名15次，侧坐状态或VIP状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件1的发生条件为：指名るい8次，指名其他女孩合计5次，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件2的发生条件为：侧坐状态或VIP状态，前事件发生后再指名1次其他女孩，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件SP的发生条件为：るい好感度40以上，アイリ好感度10以上，るい侧坐状态或VIP状态。这样当るい和アイリ同时在店里的时候指名アイリ（非COSPLAY日），ETS女方话题时，你会收到るい的邮件，打开后有一张追加CG。

生日邮件

在4月7日至5月5日期间满足以下条件，会收到玲香的邮件，之后就可以买诞生石为るい庆生了。

1. 指名るい7次。
2. 指名玲香5次。

有金星的触摸事件

侧坐状态或VIP状态下，好感度40以上时，选择随机话题“るいちゃんの绮丽な发”（★3・主・E）就会发生。正确答案是头发。

るい

平时是平凡的男校老师，夜间会变身为性感的夜店女郎，这种反差萌造成了露依老师的巨大人气。露依老师的对话中有很多令人想入非非的话题，当然你要真信的话就上当了，和她对话可以说是乐趣最高的。露依的攻略过程中会因为心脏病住院5周，这对于全金星收集和COSPLAY日挑战是非常不利的，几乎可以确定你要多用一周目来完美她。

D3的看板娘——双叶理保是本作的最终隐藏角色，需要解除40个奖杯才能出现。理保也是最晚登场的一位女孩，一直到圣诞节前才会出现，因此她的攻略方法有很多特别之处。如圣诞结局需要在上一周目完成对应的支线约会才会触发，生日和年龄也只需要直接问就可以了，支线约会则是流程一到就可以自动触发。理保在第21周才登场，全主线剧情最速需要15周，另外有6周休息，时间异常紧迫！其他角色的指名应该在她入店之前就完成。

理保

理保个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	12月23日选择话题“はじめてのお酒の相手”（理保清醒时），或选择话题“诞生日はいつ？”（理保醉酒时）	12月20日
年龄	选择话题“艺历は？”（理保醉酒时）	20
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	双叶理保
スリ–サイズ	1.选择话题“スタイルいいね”；2.次周理保相关话题（理保清醒时）	95/61/85
血液型	选择话题“血液型”（理保清醒时）	B型
出身地	选择话题“出身地は？”（理保醉酒时）	宫崎县
好きなお酒	选择话题“お酒饮めるの？”	ビ–ル
好きな食べ物	选择话题“食べるの好き？”	ミカン
苦手な食べ物	选择话题“苦手な食べ物は？”	纳豆
好きなタイプ	理保相关话题（理保清醒时）	たくましい人

特殊事件

初诣

第21周和第22周连续指名理保后，12月30日选择话题“初诣のお诱い”（★5・主・清）就能约定一起初诣。

AFTER约会

AFTER 1的发生条件为指名5次，侧坐状态或VIP状态。

AFTER 2的发生条件为指名15次，VIP状态。

吃醋事件

吃醋事件1的发生条件为：指名理保8次，指名其他女孩合计5次，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件2的发生条件为：侧坐状态或VIP状态，前事件发生后再指名1次其他女孩，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件SP的发生条件为：理保好感度40以上，**ナオ**好感度10以上，理保侧坐状态或VIP状态。这样当理保和**ナオ**同时在店里的时候指名**ナオ**（非COSPLAY日），ETS女方话题时，你会收到理保的邮件，打开后有一张追加CG。

有金星的触摸事件

VIP状态下，主线剧情10已触发，选择随机话题“ウエスト周り气がになるお年顷”（★3・主・E）就会发生。正确答案是小腹。

ナオ个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	9月30日选择话题“诞生日”（ナオ醉酒时）	9月23日（诞生石：サファイア）
年龄	9月30日初指名时获悉	20
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	冰川南绪
スリ–サイズ	1.选择话题“イイ体してるね”（ナオ醉酒时）；2.选择话题“スリ–サイズっていくつ”（ナオ醉酒时）	76/58/82
血液型	选择话题“血液型”	B型
出身地	选择话题“出身地”	崎玉
好きなお酒	选择话题“好きなお酒は？”	日本酒
好きな食べ物	选择话题“好きな食べ物”（ナオ醉酒时）	烧肉
苦手な食べ物	选择话题“嫌いな食べ物”	パクチ–
好きなタイプ	1.选择话题“オレのことどう思う”（ナオ清醒时）；2.选择话题“またオレのことだけど”（ナオ醉酒时）	优しい人

特殊事件

初诣

满足以下2个条件时，于12月30日与ナオ对话（★5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或VIP状态。
2. 指名8次或以上。

AFTER约会

AFTER 1的发生条件为指名5次。

AFTER 2的发生条件为指名15次，侧坐状态或VIP状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件1的发生条件为：指名ナオ8次，指名其他女孩合计5次，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件2的发生条件为：侧坐状态或VIP状态，前事件发生后再指名1次其他女孩，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件SP的发生条件为：**ナオ**好感度40以上，ノノノ好感度10以上，**ナオ**侧坐状态或VIP状态。这样当**ナオ**和ノノノ同时在店里的时候指名ノノノ（非COSPLAY日），ETS女方话题时，你会收到**ナオ**的邮件，打开后有一张追加CG。

有金星的触摸事件

侧坐状态或VIP状态下，选择随机话题“筋肉に触りたい”（★3・主・E）就会发生。正确部位是手腕。

ナオ

擅长空手道的格斗少女，家里是开道场的，喜欢用ボク来自称，每天从崎玉县的老家步行来到东京都的梦幻俱乐部。在生活中很受女孩子欢迎，不过内心深处对此非常苦恼，想在梦幻俱乐部里寻找变得更有女人味的办法。

魔璃个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到亚麻音的相关邮件	5月4日（诞生石：エメラルド）
年龄	得知生日后，5月5日选择话题“魔璃ちゃんの诞生日”	21岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	江户川优香
スリ-サイズ	选择话题“魔璃ちゃんて肉感的だね”（魔璃醉酒时）	86/56/88
血液型	选择话题“血液型は？”	A型
出身地	选择话题“色白だね”	北海道
好きなお酒	选择话题“酒豪だね”	ドリ-ムカクテルマグマ
好きな食べ物	选择话题“魔璃ちゃんの食事”	キャベツ
苦手な食べ物	选择话题“嫌いな食べ物”	イカ・タコ
好きなタイプ	选择话题“不思议系”	感性の锐い人

特殊事件

初诣

满足以下2个条件时，于12月30日与魔琉对话（★5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或VIP状态。
2. 指名10次或以上。

AFTER约会

AFTER 1的发生条件为指名5次。

AFTER 2的发生条件为指名15次，侧坐状态或VIP状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件1的发生条件为：指名魔璃8次，指名其他女孩合计5次，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件2的发生条件为：侧坐状态或VIP状态，前事件发生后再指名1次其他女孩，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件SP的发生条件为：魔璃好感度40以上，亚麻音好感度10以上，魔璃侧坐状态或VIP状态。这样当魔璃和亚麻音同时在店里的时候指名亚麻音（非COSPLAY日），ETS女方话题时，你会收到魔璃的邮件，打开后有一张追加CG。

生日邮件

在3月31日至4月28日期间满足以下条件，会收到亚麻音的邮件，之后就可以买诞生石为魔璃庆祝了。

1. 指名魔璃7次。
2. 指名亚麻音4次。

有金星的触摸事件

VIP状态下，，选择随机话题“背中の异物”（★3・主・E）就会发生。正确答案是背。

魔璃

总是说着不着边际的话的奇特少女，称主人公为主人，认为两人的相遇是宿命，而主人公的真实身份是吸血鬼。魔璃也是游戏的隐藏人物，你需要解除35个奖杯才能指名她，她的酒量是女孩中最好的，攻略时不要客气，用最烈的酒招待吧。

アイリ个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到ノノノ的相关邮件	7月1日（诞生石：ルビ-）
年龄	得知生日后，7月7日选择话题“アイリの诞生日”	0岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	ROZAプロトタイプ-ILI
スリ-サイズ	1.选择话题“スタイルいいね”（アイリ清醒时）；2.选择话题“スタイルいいね”（アイリ醉酒时）	83/53/85
血液型	选择话题“血液型を教えて”	血は流れていない
出身地	选择话题“生まれは？”（アイリ醉酒时）	三重县
好きなお酒	选择话题“よく饮むお酒は？”	ドリ-ムカクテルマグマ
好きな食べ物	选择话题“好きな食べ物は？”	マンガン电池
苦手な食べ物	选择话题“苦手な食べ物は？”	ナス
好きなタイプ	アイリ相关话题（アイリ清醒时）	未登录の状态

特殊事件

初诣

满足以下2个条件时，于12月30日与アイリ对话（★5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 触发5次主线剧情。
2. 指名10次或以上。

AFTER约会

AFTER 1的发生条件为指名5次。

AFTER 2的发生条件为指名15次，侧坐状态或VIP状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件1的发生条件为：指名アイリ8次，指名其他女孩合计5次，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件2的发生条件为：侧坐状态或VIP状态，前事件发生后再指名1次其他女孩，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件SP的发生条件为：アイリ好感度40以上，魅杏好感度10以上，アイリ侧坐状态或VIP状态。这样当アイリ和魅杏同时在店里的时候指名魅杏（非COSPLAY日），ETS女方话题时，你会收到アイリ的邮件，打开后有一张追加CG。

生日邮件

在6月2日至6月30日期间满足以下条件，会收到ノノノ的邮件，之后就可以买诞生石为アイリ庆祝了。

1. 指名アイリ7次。
2. 指名ノノノ3次。

有金星的触摸事件

VIP状态下，好感度75以上时，选择随机话题“背中をさする”（★3・主・E）就会发生。正确部位是背。

アイリ

以日本最先进技术制作出来的机娘，为了学习人类的感情到梦幻俱乐部打工。和其他角色相比有很多特点，比如她的歌喉是经过处理的，听起来像电子音。值得一提的是，ノノノ的关键道具マンガン电池是アイリ最喜欢的食物，送给她的话会有特别演出。虽然很有趣，但ノノノ就……

遥华

本作新增的3名角色之一。出身于世界顶级的大财阀御门集团，具备一切大小姐的基本特征，到梦幻俱乐部里体验庶民的生活。为了防备涉世未深的大小姐被人骗，专门有两名保镖24小时对她进行贴身保卫，如果各位敢向她提出一些奇怪的问题当心被保镖扔出去。遥华的攻略难度较高，因为剧情中经常会出国旅行，要想完美的话要有多周目的准备，加上全角色中只有遥华一人达到100金星时需要完成全部3个支线约会，因为你必须先完成支线约会丰胸大作战，之后才能触发量大小姐胸围的带星剧情。

遥华个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到魅杏的相关邮件	1月27日（诞生石：ガ–ネット）
年龄	得知生日后，1月27日选择话题“遥华の诞生日”	20
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	御门圣
スリ–サイズ	选择话题“スタイルいいね”（遥华清醒时）	79/50/81
血液型	选择话题“血液型は？”	RHマイナスのAB型
出身地	选择话题“出身地は？”	东京都
好きなお酒	选择话题“ふさわしいお酒”（遥华清醒时）	ワイン
好きな食べ物	选择话题“好き嫌いある？”	アワビ
苦手な食べ物	选择话题“苦手な食べ物は？”（遥华醉酒时）	フォアグラ
好きなタイプ	选择话题“ふさわしいタイプは？”（遥华醉酒时）	兽のような男

特殊事件

初诣

满足以下2个条件时，于12月30日与遥华对话（★5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或VIP状态时。
2. 指名10次或以上。

AFTER约会

AFTER 1的发生条件为指名5次。有梦幻虫。

AFTER 2是幸福结局路上一定会发生的。

吃醋事件

吃醋事件1的发生条件为：指名遥华8次，指名其他女孩合计5次，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件2的发生条件为：侧坐状态或VIP状态，前事件发生后再指名1次其他女孩，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件SP的发生条件为：遥华好感度40以上，玲香好感度10以上，遥华侧坐状态或VIP状态。这样当遥华和玲香同时在店里的时候指名玲香（非COSPLAY日），ETS女方话题时，你会收到遥华的邮件，打开后有一张追加CG。

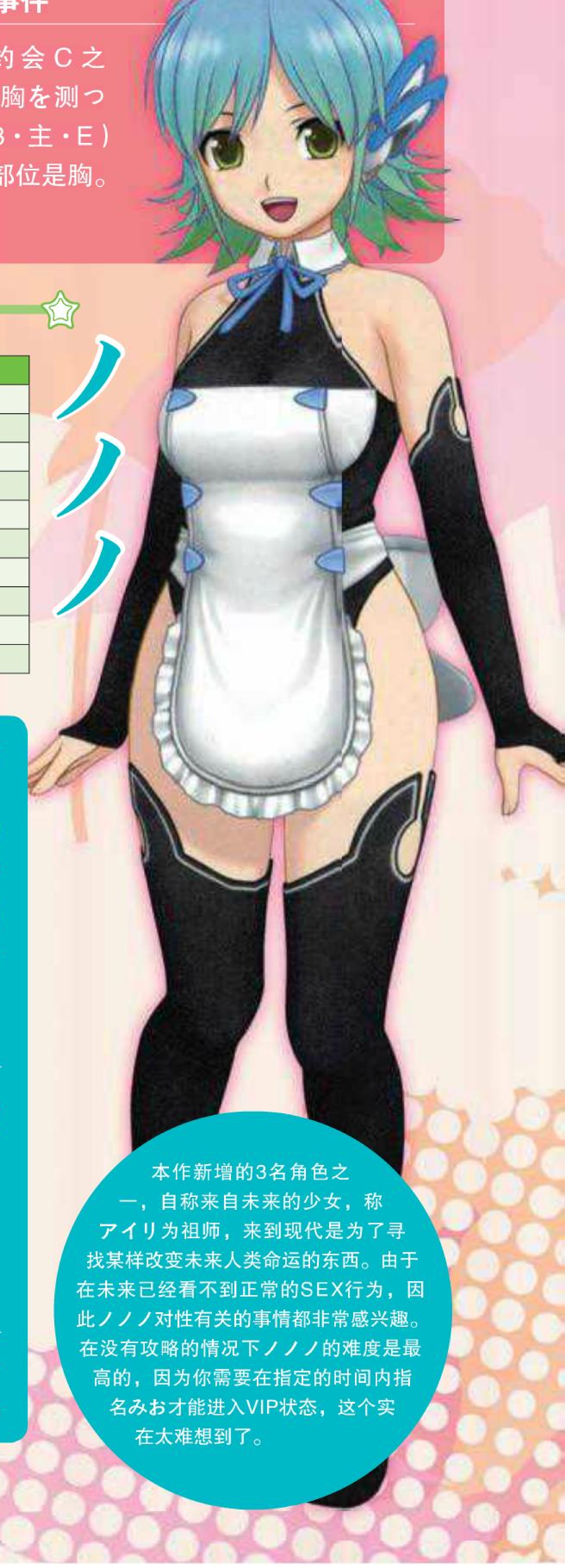
生日邮件

在12月30日至1月20日期间满足以下条件，会收到魅杏的邮件，之后就可以买诞生石为遥华庆祝了。

1. 指名遥华7次。
2. 指名魅杏4次。

有金星的触摸事件

完成支线约会C之后，选择话题“胸を测ってあげる”（★3・主・E）就会发生，正确部位是胸。（你懂的）



ノノノ

ノノノ个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到るい的相关邮件。	10月18日（诞生石：オパ–ル）
年龄	得知生日后，10月21日选择话题“诞生日”	20岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	ののの
スリ–サイズ	1.选择话题“スタイルいいね”；2.选择话题“スリ–サイズ教えて”	84/53/81
血液型	选择话题“血液型は？”	O型
出身地	选择话题“出身地は？”	マンツエリナ
好きなお酒	选择话题“好きなお酒は？”	全て气に入っている
好きな食べ物	选择话题“好きな食べ物は？”	饮めないお肉
苦手な食べ物	选择话题“苦手な食べ物は？”	牛乳
好きなタイプ	选择话题“どんな男性が好き？”（ノノノ醉酒时）	むっつりスケベな男

特殊事件

初诣

满足以下2个条件时，于12月30日与ノノノ对话（★5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或VIP状态时。
2. 指名10次或以上。

AFTER约会

AFTER 1的发生条件为指名5次。

AFTER 2的发生条件为指名15次，侧坐状态或VIP状态时。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件1的发生条件为：指名ノノノ8次，指名其他女孩合计5次，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件2的发生条件为：侧坐状态或VIP状态，前事件发生后再指名1次其他女孩，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件SP的发生条件为：ノノノ好感度40以上，みお好感度10以上，ノノノ侧坐状态或VIP状态。这样当ノノノ和みお同时在店里的时候指名みお（非COSPLAY日），ETS女方话题时，你会收到ノノノ的邮件，打开后有一张追加CG。

生日邮件

在9月16日至10月14日期间满足以下条件，会收到るい的邮件，之后就可以买诞生石为ノノノ庆祝了。

1. 指名ノノノ3次。
2. 指名るい1次。

有金星的触摸事件

VIP状态下，好感度70以上时，选择话题“触っていい？”（★3・主・E）就会发生。正确部位是胸。

本作新增的3名角色之一，自称来自未来的少女，称アイリ为祖师，来到现代是为了寻找某样改变未来人类命运的东西。由于在未来已经看不到正常的SEX行为，因此ノノノ对性有关的事情都非常感兴趣。在没有攻略的情况下ノノノ的难度是最高的，因为你需要在指定的时间内指名みお才能进入VIP状态，这个实在太难想到了。

あすか个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到ナオ的相关邮件	4月1日（诞生石：ダイヤモンド）
年龄	得知生日后，4月7日选择话题“诞生日おめでとう”	22岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	大槻かえで
スリ－サイズ	1.选择话题“ダイナマイトボディ”；2.选择话题“スリ－サイズ”（あすか醉酒时）	93/57/89
血液型	选择话题“热血?	A型
出身地	选择话题“田舍はどこ？”	山梨县
好きなお酒	选择话题“お酒は好き？”	ビ－ル
好きな食べ物	选择话题“减量とかする？”	カレ－ライス
苦手な食べ物	选择话题“食生活”	オクラ
好きなタイプ	选择话题“好きなタイプは？”（あすか醉酒时）	正直な人

本作新增的3名角色之一，原排球选手，后改行打沙滩排球，晒出一身小麦色健康肌肤。因一次车祸受了伤，目前正在梦幻俱乐部打工兼养伤中。因为是体育健将，所以身材很好，打人也很厉害，稍一有猥琐举动就会被她“扣杀”，随着剧情的推进会发现她身上的秘密。あすか的酒量之差在全角色中算是数一数二的，一杯啤酒就能让她喝高。需要清醒对话时，下手要快。

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与あすか对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态时。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 15 次，侧坐状态或 VIP 状态时。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名あすか 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：あすか好感度 40 以上，魅杏好感度 10 以上，あすか坐状态或 VIP 状态。这样当あすか和魅杏同时在店里的时候指名魅杏（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到あすか的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在 3 月 3 日至 3 月 31 日期间满足以下条件，会收到ナオ的邮件，之后就可以买诞生石为あすか庆祝了。

1. 指名あすか 3 次。
2. 指名ナオ 1 次。

有金星的触摸事件

VIP 状态下，好感度 65 以上时，选择随机话题“腹筋触らせて？”（★ 3・主・E）就会发生。正确部位是小腹。

奖杯说明篇

由于本作和 X360 版的游戏相比增加不少要素，因此奖杯获得难度也随之增加，在不熟悉游戏的情况下至少要通关 14 遍。游戏最难的奖杯部分莫过于小游戏，说实话操作变为体感后许多小游戏的难度徒增，特别是蛋包饭写字更要多加练习才能掌握诀窍。获得白金奖杯所需达成的目标大概只有游戏全部内容的 1/3 不到，想要体验游戏的全部内容，玩个 200 小时不在话下。

杯种	奖杯名	获得条件
白金	もう梦じゃない	获得全部奖杯。
铜	祝初来店	第一次进入梦幻俱乐部
铜	カラオケ应援团	在卡拉OK游戏中取得10级评价
铜	ケチャップマエストロ	在蛋包饭写字游戏中拿到10级评价
铜	アゲアゲプレイヤ－	在拼酒游戏中拿到10级评价
铜	ラブラブチョコレ－ト	在巧克力棒之恋游戏中拿到10级评价
铜	ぱっくりハンタ－	在张嘴～啊游戏中拿到10级评价
铜	ナイス・ショット	在拍照游戏中拍出BEST评价的照片
铜	ドリ－ム・キャッチャ－	成功捉到一只梦幻虫
铜	ケダモノですから	在梦幻犬游戏中成功取悦女孩
铜	大人の香り	进入VIP房后，在跳舞游戏中取得最高评价
铜	コレクタ－	收集前台贩卖的100张角色写真
铜	VIPル－ムより爱をこめて	第一次进入VIP房间
铜	スタ－ティングイレブン	指名过全部女孩（不含理保和魔璃）

杯种	奖杯名	获得条件
铜	ブラック会员	会员卡升至黑金级
铜	エ–ルバトル	玩一场通信对战的卡拉OK游戏
铜	梦の交友录	用NEAR成功交换一次女孩写真
银	亚麻音　ハッピ–エンディング	达成亚麻音的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	みお　ハッピ–エンディング	达成みお的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	雪　ハッピ–エンディング	达成雪的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	玲香　ハッピ–エンディング	达成玲香的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	魅杏　ハッピ–エンディング	达成魅杏的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	るい　ハッピ–エンディング	达成るい的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	ナオ　ハッピ–エンディング	达成ナオ的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	アイリ　ハッピ–エンディング	达成アイリ的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	遥华　ハッピ–エンディング	达成遥华的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	ノノノ　ハッピ–エンディング	达成ノノノ的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	あすか　ハッピ–エンディング	达成あすか的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	魔璃　ハッピ–エンディング	达成魔璃的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
银	理保　ハッピ–エンディング	达成理保的幸福结局（醉酒、清醒皆可）
铜	亚麻音　プロフイ–ルコンプリ–ト	亚麻音的资料全部集齐
铜	みお　プロフイ–ルコンプリ–ト	みお的资料全部集齐
铜	雪　プロフイ–ルコンプリ–ト	雪的资料全部集齐
铜	玲香　プロフイ–ルコンプリ–ト	玲香的资料全部集齐
铜	魅杏　プロフイ–ルコンプリ–ト	魅杏的资料全部集齐
铜	るい　プロフイ–ルコンプリ–ト	るい的资料全部集齐
铜	ナオ　プロフイ–ルコンプリ–ト	ナオ的资料全部集齐
铜	アイリ　プロフイ–ルコンプリ–ト	アイリ的资料全部集齐
铜	遥华　プロフイ–ルコンプリ–ト	遥华的资料全部集齐
铜	ノノノ　プロフイ–ルコンプリ–ト	ノノノ的资料全部集齐
铜	あすか　プロフイ–ルコンプリ–ト	あすか的资料全部集齐
铜	魔璃　プロフイ–ルコンプリ–ト	魔璃的资料全部集齐
铜	理保　プロフイ–ルコンプリ–ト	理保的资料全部集齐
金	みんなの幸せ	达成所有女孩的幸福结局
铜	ラスト・マン・スタンティング	打出共通的失败结局
铜	ベストフレンド	打出任意角色的朋友结局
铜	恋にやぶれて	打出任意角色的坏结局（酒醉）
铜	ハッピ–ニュ–イヤ–	第一次打出初诣事件
铜	初めてのお泊り	第一次打出温泉约会事件
铜	コスプレマニア	参加梦幻俱乐部所有的COSPLAY日活动
铜	カラオケの鬼	在故事模式里听过所有女孩唱歌，歌曲不限（含魔璃、理保）
铜	プレイボ–イ	发生一次嫉妒事件
铜	浮气者	在受到一名女孩邀请的同时，指名另外一名女孩

全资料收集

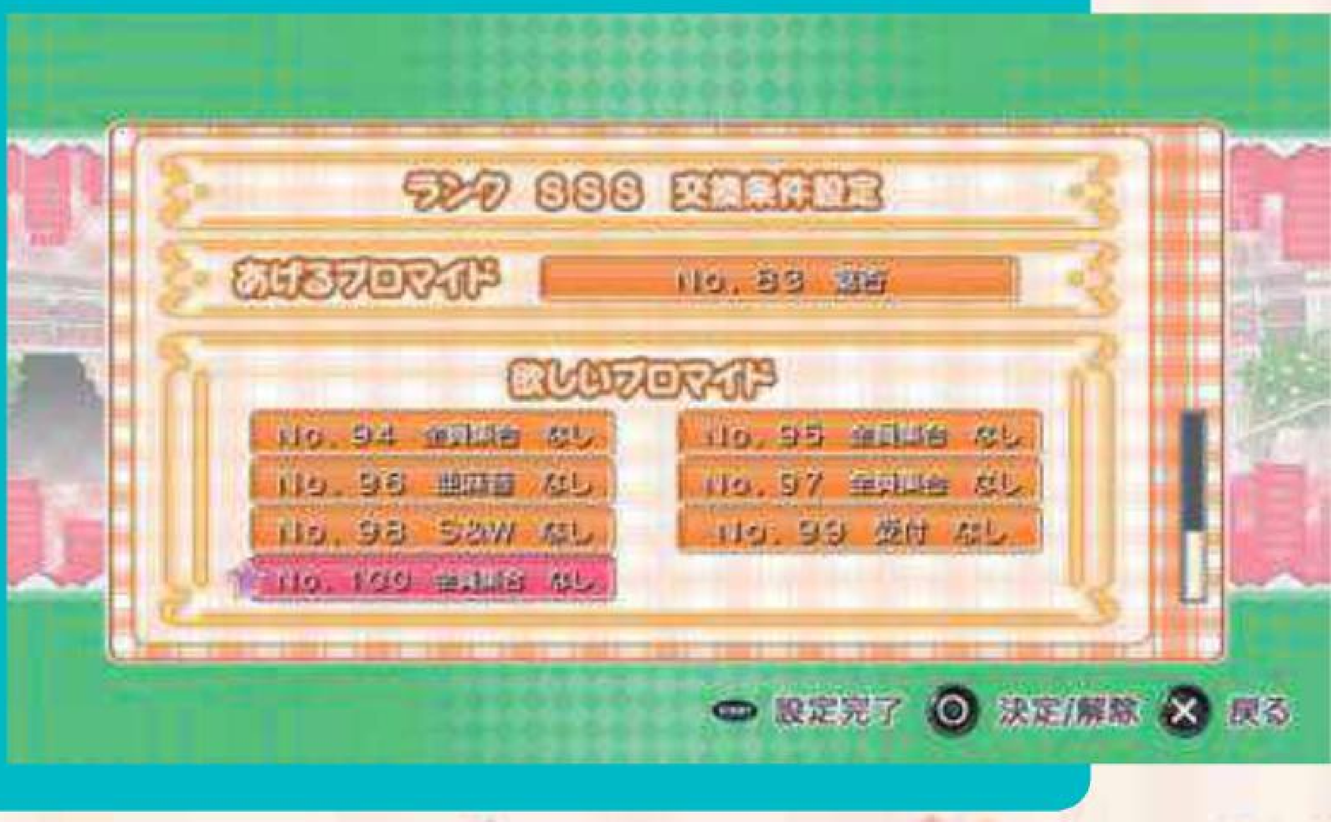
资料收集是又一重头所在，这个部分达成比全结局还要麻烦一点儿，因为本作的对话具有一定的随机性，有时通关了也未必遇到上关联话题。有时候关联话题会与剧情话题冲突，不得不放弃。不过比较体贴的是，资料一旦出现就会自动收集下来，当资料凑齐之后只要返回标题画面就会解除，用不着打到通关。当然，如果你不嫌麻烦，可以采用S/L的方法慢慢刷出关联话题。

ブラック会员

需要累计消费50万点DCC点数才能解除，正常情况下大概需要打十周目。如果想快点解除，记得每次上梦幻俱乐部之前使用DCCポイントチケット，这样能让DCC积累速度增加。之后狂点ドリ☆ペリ，每杯抿一小口就加满，这样很快就能累计到50万点。

梦の交友录

利用NEAR功能和另一名玩家交换女孩写真，非常坑爹的一个奖杯，虽然有效距离是半径50km，但对于国内玩家来说几乎不可能完成。建议事先去论坛上发帖询问有没有其他玩家，否则你一辈子也别指望擦到……



浮气者

在正常游戏时，周末有时会收到女孩的短信邀请你去帮忙，如果你答应的话，在事件过后女孩会自动带你去梦幻俱乐部，并为你支付全部费用。在这种状态下你选择另外一名女孩，那么在你离开的时候先前那名女孩会跳出来指责你，之后自然获得奖杯。基本上是在正常攻略时一定会出现的事件，不用担心。

文 定位球大叔 编 阿鲁 美编 anubis

SPG	大众高尔夫 6			必须记忆卡
	みんなの GOLF6			1100MB
	SCE	2011 年 12 月 17 日	日版	1 ~ 30 人
零售版：4980 日元 / 下载版：3900 日元		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

让你从一无所知走向所向披靡！

作为 Sony 为 PS 系主机护航的首发游戏，“《大众高尔夫》系列”的最新正统续作《大众高尔夫 6》自然也没有缺席这次 PSV 的首发阵营，敢顶着“6”这个数字直接作为正统续作在掌机上登陆，足以见得制作组对这款作品倾注的心血以及对它怀揣的自信。要知道这是“《大众高尔夫》系列”的正统续作第一次在掌机平台首发。

平心而论，本次的 6 代素质相当高，游戏本身悠闲自得的氛围、新加入的王冠挑战以及对应奖杯等要素，均使本作的代入感倍增。如果你还在犹豫不知道购入什么游戏，不妨试试走轻松休闲路线的本作。什么？你说你是小白，从没接触过高尔夫，不知道如何下手？相信这篇完全攻略能让你从一无所知走向所向披靡——谁都能成为“大众”达人！

游戏通关时间：15 ~ 20 小时　全王冠达成时间 30 ~ 40 小时　白金时间：60 ~ 100 小时

系统讲解

按键说明	
按键	**作用**
上	拉高视角
下	降低视角（撤草）
左、右	移动光标
左摇杆	转动镜头
△	向前拉动视角
×	向后拉动视角
□	力量模式切换
○	击球（决定力度）
L、R	切换球杆
SELECT	调出球场俯视图（按两次为查看球落点）
START	暂停（调出菜单）

TIPS

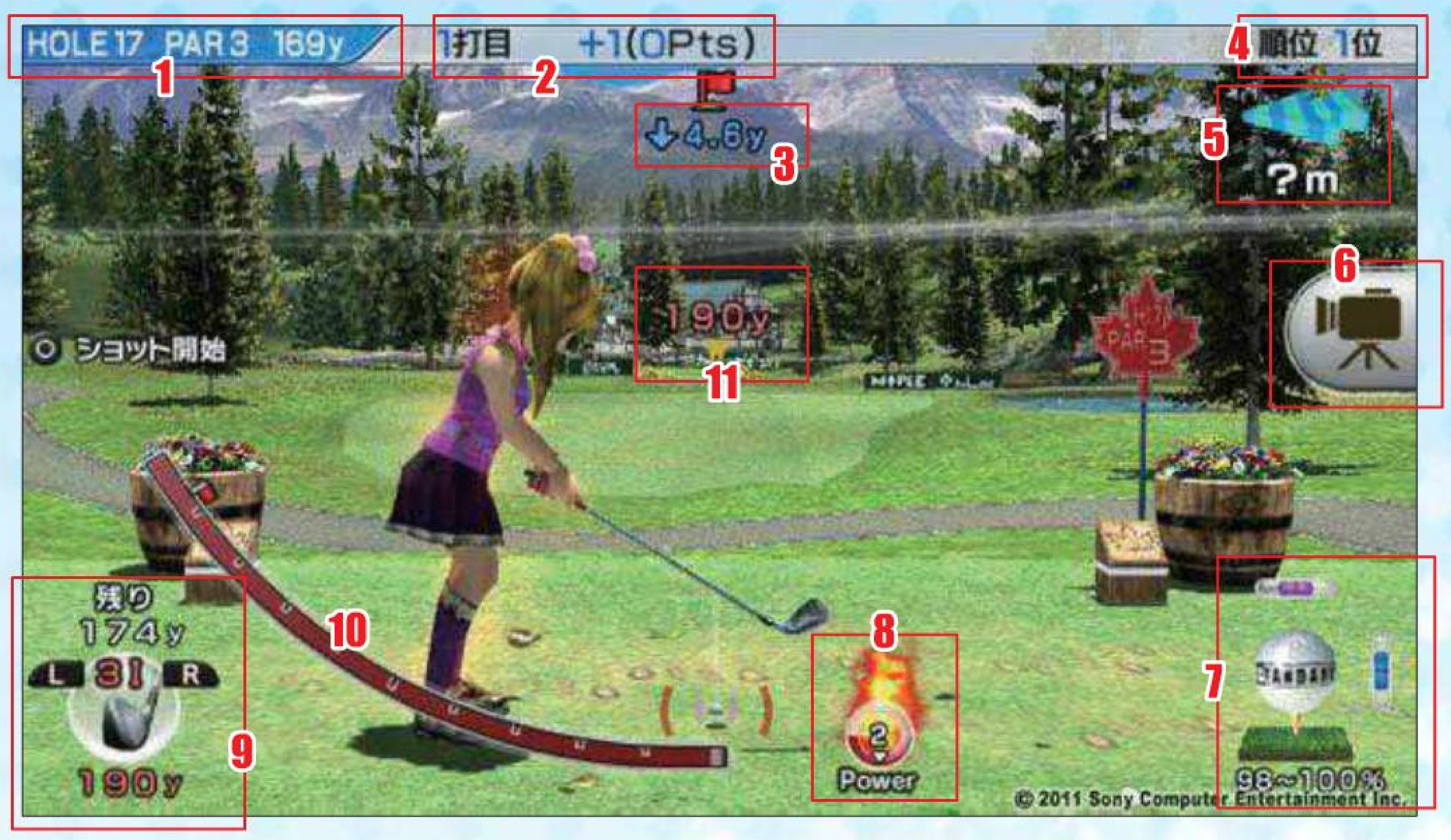
1：开球时可以同时触摸屏幕与背触板“夹住”角色进行移动选位。

2：游戏中可以在画面上轻点角色、小动物甚至是部分场景，会得到不同的反应。

3：在购入道具“**タイムスライダ－**”后可以通过滑动天空来调整时间、天气。

4：在比赛中，用手指点背触摸板，可以获得当前所指地点的具体信息。如右图，图中黄线为当前点到球所在点的直线距离；绿线为当前点到球洞的直线距离；屏幕上方手指的地方为当前点与球所在点的高低差。

画面说明



1：当前所在洞数、标准杆数、开球点与球洞的直线距离。

2：当前的击球顺次、目前为止的总杆数（相对应的分数）。

3：球洞与当前位置的高低差，红色数字配合“↑箭头”表示高出当前位置多少码；蓝色数字配合“↓箭头”表示低于当前位置多少码。

4：当前名次。

5：风向及风速（问号表示风速未知）。

6：镜头位置及摄像头应用选项。

7：球状态及信息。

8：力量模式，数字表示剩下的使用次数。

9：当前选择的球杆（上方数字表示剩下的距离，下方数字表示该球杆的理论最大击球距离）。

10：击球槽，依据玩家所选择的击球模式而发生变化，插有小旗的位置为球洞位置。

11：光标位置，即为理想状态下击球后球的落点。

菜单说明

菜单	讲解	
ひとりで GOLF		单人模式
	チャレンジ	挑战模式（主线流程）
	ストロ－ク	练习模式 1（可以取得成绩与奖杯）
	トレ－ニング	练习模式 2（可以自由设定包括风速在内的所有细节，无成绩无法取得奖杯）
みんなで GOLF		对战模式，目前只支持面联，Wi-Fi 联机预计后期更新支持
オンライン		在线模式
	ディリ－全国大会	每日全国大赛（每天三个赛事，不可重复参加与中途退出，成绩上传服务器进行排名）
	ロビ－选择	选择在线大厅（要求 Wi-Fi 环境，进入后可以参加不同要求的比赛，最多 30 人同时在线比赛）
	オンラインランキング	在线排名（查看好友排名与生涯赏金等具体项目）
	プロフィ－ル变更	变更个人信息
カスタマイズ		角色自定义
	キャラクタ－の着替え	为可操作角色更换服饰
	ロビ－キャラの编集	编辑迷你人偶
ショップ		商店
デ－タ		数据
	ステ－タス	资料状态
	プロフィ－ル	角色信息
	VTR	录像回放
	ライブラリ	收藏室

▲进入在线大厅后按时间排列出可参加的比赛，信息非常详细。

附录（1）：击球得分点	
名称	**点数**
フェアウエイキ－プ	20
パ－	100
バ－ディ－	200
イ－グル	300
エ－ス（ホ－ルインワン）	400
アルバトロス	500
パ－オンキ－プ（球打上果岭后离洞口距离 5m 以上）	10
ファインショット（球打上果岭后离洞口距离 3m ~ 5m 以下）	20
ス－パ－ショット（球打上果岭后离洞口距离 2m ~ 3m 以下）	30
ウルトラショット（球打上果岭后离洞口距离 1m ~ 2m 以下）	40
グレ－トショット（球打上果岭后离洞口距离 1m 以下）	50
アンダ－パ－オン（PAR5 两杆上果岭）	50，这个可以和前几个打上果岭后离球洞较近时增加的分数叠加，PAR5 两杆上果岭且距离洞口 1m 以下的情况时即 50+50=100
旗包み	50
ピンショット	30
ライジングショット	20
ホ－ミングショット	20（发生时 +10）
スパイラルショット	50
クルクルパット（ショット）	20
水切りショット	打水漂成功次数乘以 10
チップイン	基本 50（小鸟球以上时距离 1y=1 分）
ロングパット	基本 10m 有 50（每多 1m 加 5 分，20m 以上时为 100 分）
ナイスリカバリ－1	0
反射オン	20
反射イン	100
バンカ－	–20
池	–40
OB	–60
アンプレアブル	–60

附录（2）：常用术语解释	
名称	**解释**
フェアウエイキ－プ	开球时让球停留在标准草地上的概率
パ－	标准杆
バ－ディ－	小鸟球，低于标准杆 1 杆
イ－グル	老鹰球，低于标准杆 2 杆
エ－ス（ホ－ルインワン）	打出一杆进洞
アルバトロス	信天翁，低于标准杆 3 杆
旗包み	击中旗杆的旗
ピンショット	击中旗杆
クルクルパット	推杆时球在洞口旋转后入洞
水切りショット	打水漂
チップイン	果岭外击球入洞
ロングパット	10m 以上推杆入洞
ナイスリカバリ－	优秀救球，从沙坑或粗草击球上果岭时落点较好
OB	球出界
アンプレアブル	无法继续击球
PAR ON	在低于标准杆 2 杆时成功上果岭
JI	JUST IMPACT 的简称，指决定精度时为完美击球
レギュラ－ティ	标准球场
バックティ（ミラ－）	将标准球场完全做镜面反转处理

能力选项说明

依据所选的角色、球杆以及球的不同，代表角色不同能力的 5 项基本数值会发生变化，这五项数值如下：

パワ－：角色的力量等级，惟一不用 E ~ S 的 6 段等级来表示，而是直接用 1W 球杆的击球距离来表示能力的差异。通常此项能力也是划分初级、中级、高级角色的重要标准之一，游戏中最重要的两项能力之一。

コントロ－ル：表示角色的控球精度，该项能力等级越高者击球的偏差值越小，越能随心所欲地控制球的落点，在游戏中是和力量同等重要的一项能力。

インパクト：具体指击球时决定准度的那个区域，以传统

击球模式来解释的话即为决定了力量后的光标在回落时到达的最后区域中“红色与粉红色地带”，粉红色地带为好球区（红色地带后述），而在好球区中心的一条白线即为完美击球区——**ジャストインパクト**（JUST IMPACT，简称 JI）。该项能力等级越高，好球区的范围越大，越不容易出现失误击球，同时也对 JI 产生细微的影响，使 JI 的判定在一定程度上更为宽松。

スピン：上旋与下旋球的程度，该项能力越高，击出上旋球时球的滚动能力越强（如遇水则打水漂能力越强）；击出下旋球时越容易产生回转效果，回转距离越远。

サイド スピン：侧旋球的程度，该项能力越高，球的弧线轨迹越大，越容易绕过障碍物。

▲在击出 JI 时会出现与图片中一样的音符提示。

TIPS：关于能力的几点说明

1：游戏中前三项能力直接决定成绩，其中价值最高的能力是**パワ－**，价值最低的能力是**インパクト**，而**コントロ－ル**需要均衡地去调整。力量提高后在标准杆为 5 的球洞可以直接两杆上果岭，从而使打出老鹰球变得十分轻松。即便是标准杆为 4 的球洞，当力量足够时，可以让切球上果岭的第二杆准度大为提高。而作为**インパクト**，之所以说它价值最低，是因为这是惟一一个可以靠玩家自己来提高和控制的能力，而无论是力量还是控球精度，都是无法人为去改善的。虽说控球精度看上去可以通过自己对条件的判断来有效地提高，但在实际游戏中，如果控球精度数值过低，会把失误的影响无限大地扩张，即便没有失误也会无法如意控球。换句话说，想要通过条件判断去实现控球的前提是要有一个较高的**コントロ－ル**数值。虽然游戏建议新手优先加**インパクト**的能力，但笔者认为，从长远角度考虑，如果能从一开始就适应比较苛刻的**インパクト**，那么在后期会节省不少练习的时间。**インパクト**的宽松只会让玩家忽视自己能力的不足，放松对打击准确度的要求。

2：**スピン**与**サイド スピン**这两项能力属于不直接决定比赛成绩的能力。**サイド スピン**这项数值在 99% 的情况下都无需加成，大部分时候过高的侧旋值反而会使控球难度直线上升。**スピン**在某些特殊的情况下需要加成，这一点会在奖杯部分说明。此外球的上下旋转程度会直接影响控球，高**スピン**值的情况下尤其是当击出**ス－パ－トップスピン**时，其抗风能力、前滚能力以及打水漂能力都会有明显的提升。

击球模式说明

本作这一点上的进化可谓是大手笔，5 代引入“本格击球模式”后使玩家有了两种不同的选择，由于“本格击球模式”相对“传统击球模式”来说有一定难度，所以自然有很多玩家希望能多出一些在“本格击球模式”与“传统击球模式”之间的模式。于是就有了这次破天荒的五类击球模式。

ゲ－ジショット：力度槽使用曲线型槽，而精确度的决定方式依然采用传统模式的形式。该模式的优点是决定力度时更便于把握，尤其是当需要用最大力度击球时不会因光标移动速度过快而失误。

サ－クルショット：力度槽与“**ゲ－ジショット**”相同，而精确度的决定方式则使用“本格**ショット**”的光圈式，这样的组合相当于照顾了那些依赖力度槽的玩家。

矢印**ショット**：很有趣很好玩的一种击球模式，力度槽使用曲线型槽，而精度决定则使用了一种箭头指向型的操作方式。当决定了力度后，箭头会从右向左移动，当箭头与底面垂直时（即红色扇形区中间的那道白线）击球即为 JI。这个模式下，需要首先适应箭头的移动速度，一旦适应了节奏，会连续地打出 JI，笔者正是在这个模式下连续打出过 5 次 JI。不过当球在沙坑等地形不好的地区时，击球的难度会上升很多，需要注意。

本格**ショット**：5 代新引入的革命性的击球模式，取消力度槽，玩家需要根据挥杆时扬起的角度来判断力量。同时将精确度的决定方式改为光圈式。特别向没有接触过 5 代的玩家解释一下光圈式的要点：当玩家决定力度后，画面会出现一个大型的光圈，光圈会逐渐向球心部缩小聚拢，光圈离球心越近时决定，精度越准。光圈式的精度决定从某种程度上说可以提高新手的 JI 概率，一旦适应了眼睛瞄准的时机，JI 概率真的会提升很多。但对于某些老玩家来说，光圈式的决定方式反而使他们无法确定一个非常准确的可以判断的 JI 点，从而使 JI 变得像是买彩票。

从来**ショット**：只要是玩过该系列的玩家应该都很熟悉，没接触过的玩家看过上面的几项说明后应该很快就能上手。这个击球模式下对于力度的把握有些难度，尤其是需要在大力度期间进行调整时，很容易产生细小的偏差，而有时正是这细小的偏差导致前功尽弃。

PS：关于击球模式的选择，个人认为没有最优，只有最适合。由于所有模式并不是一开始就全部开放，所以开局只能用“**ゲ－ジショット**”来进行比赛。其他的模式会逐一在商店里开放，购入后就可以使用。虽然这些模式里没有最优，不过个人建议新玩家们最好使用“**サ－クルショット**”，相对来说稳定性更高些。

技巧与理论说明

所谓“知己知彼，百战不殆”，在游戏前也要先熟悉游戏相关的系统设定，了解一些基础理论并掌握基本的技巧，这些理论型的内容能让玩家获得更好的游戏体验。并且我们面前现在横着两个强劲的对手——“全王冠”和“白金奖杯”，要想顺利冲破这两道难关，没有坚实的基础自然是无法达成的。那么下面，就为大家讲解游戏中的一些重要系统设定以及相关技巧，相信无论是系列老玩家还是初次接触本系列的新玩家都能有所收获。

击球距离与轨道

高尔夫粗略地分，大致有两大技术环节，一个是果岭上的推杆技术，另一个就是上果岭前需要的击球技术。而后者中首先我们就需要了解击球距离与轨道都与什么因素密切相关，又是如何运作的。

キャリ－与ラン

击球距离包含两部分，一个是球从被击飞到落地前的状态，游戏中叫“**キャリ－**”；而另一个则是落地后球的滚动距离，游戏中称之为“**ラン**”。所选球杆下方所标明的击球距离即为这两部分的合计距离。新玩家容易犯的错误就是，认为光标所指的球的“落点”就是球落地的地点。而实际上则不是，光标所指的“落点”大致为理想状态下球最后停下时的地点。所以在需要越过水池或悬崖等障碍时，要尽量让光标所指的“落点”超过障碍一段距离，让“**キャリ－**”的距离能够越过障碍。尤其是当决定用上旋球时特别要注意这个问题，上旋球的“**ラン**”非常大，所以如果光标不是大幅度越过障碍的话，球在落地前是无法飞越障碍的。

球杆与轨道

有很多玩家，包括老玩家，可能到现在都不清楚为什么在同样外界环境下，这次的击球会落在A地，而另一次几乎完全一样的击球就会落在距离A地很远的B地。明明自己都是完美击球，明明自己选择的角色都一样，能力值和技术环节也都一样，怎么就会产生出让人摸不出头脑来的差距呢？在了解了球杆与轨迹之间的关系后相信大家可以自己解释很多之前不明白的原因。游戏中球杆略分为4大种类——**ウッド**（W）、**アイアン**（I）、**ウェッジ**（SW、AW、PW）、**パタ－**（PT）。除PT是在果岭上用的推杆，其他都属于击飞类的球杆。下面就来看看前三类球杆的轨迹特点：

1：**ウッド**，W型球杆击飞距离远，轨道低，**ラン**距离远，同时比较难控制，虽然受风影响小但出球瞬间的误差大。

2：**アイアン**，I型球杆击飞距离较W型杆近，轨道较高，**ラン**距离较W型杆近，但相对更重视控球精度，虽然出球瞬间误差小，但受风影响大。

3：**ウェッジ**，该类型球杆虽然英文缩写也为W，但我们一般不称其为W型球杆，因为它们其实隶属于I型球杆，所以其特点与I型球杆一致，为抛物线弧线最大的一类球杆。

高低差与击球距离

击球地点与目标地点的地形高低差也会影响击球距离。第一部分已经说明了击球距离是两部分的合计距离，其中“**キャリ－**”所代表的球的飞行距离会因高低差产生细微的变化。

1：当目标地点高于击球地点时，由于高出的地面会使原本还要飞行的球提前落地过早进入“**ラン**”部分，从而使“**キャリ－**”的距离减少，所以总的击球距离要略短于光标所指地点。

2：当目标地点低于击球地点时，由于低陷的地面会使原本已经应该落地的球继续飞行一段距离，从而使“**キャリ－**”的距离增加，所以总的击球距离要略远于光标所指地点。

旋转球的效果与特点

旋转球分为上旋球、下旋球跟左右侧旋球三类。上旋球与下旋球的击飞距离在理想情况下大致相同，但上旋球的“**キャリ－**”距离长、“**ラン**”距离短，而下旋球则正好相反。左右侧旋球理论上不属于上述两种，但实际游戏中左右侧旋球在距离上更接近于上旋球，若需要左右侧旋球的实际击球距离达到光标所指距离，则必须要注意落点周围的地形，给侧旋球足够的“**ラン**”空间，才能使其击球距离得到保障。此外，旋转球的强度则分为普通与超级两个级别（三类超级旋转球均需要决定精度时为JI），其中超级级别下的三类旋转球分别对应了三种特殊的效果球。

トップスピン：普通上旋球，在决定精确度时按↑（也可以在决定开始击球后全程按住↑直到完成击球）

バックスピン：普通下旋球，在决定精确度时按↓（也可以在决定开始击球后全程按住↓直到完成击球）

サイド スピン：普通侧旋球，在决定精确度时按←或→（也可以在决定开始击球后全程按住←或→直到完成击球）

ス－パ－トップスピン：超级上旋球，从决定击球后开始直到决定力度时为止按住↓，在决定力度后则一直按住↑直到完成击球。超级上旋球命中旗杆时会打出“**ライジングショット**”，效果为球顺旗杆上升后落回球洞。此外超级上旋球打水漂能力最强，几乎接近100%。

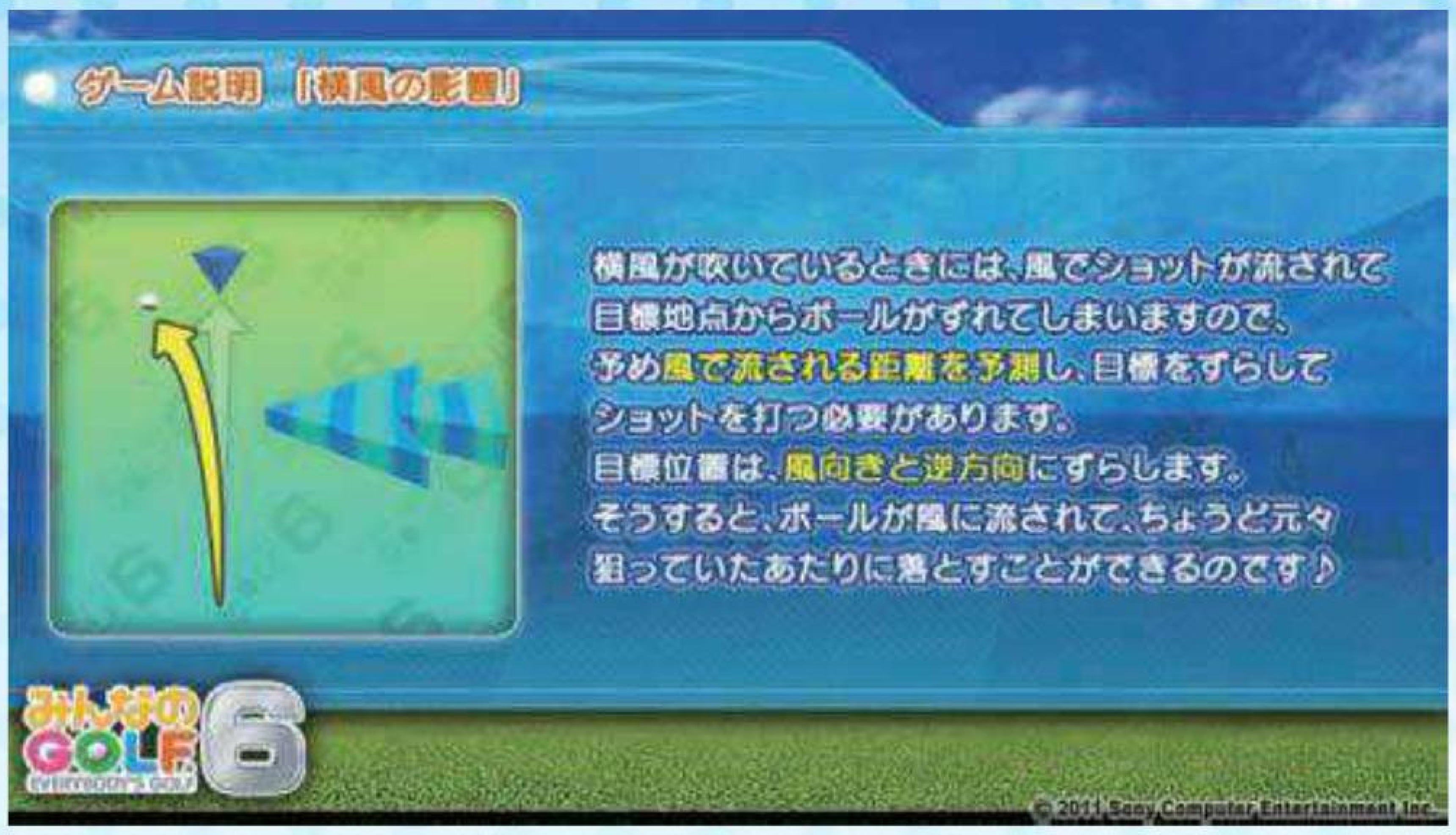
ス－パ－バックスピン：超级下旋球，从决定击球后开始直到决定力度时为止按住↑，在决定力度后则一直按住↓直到完成击球。超级下旋球命中旗杆时会打出“**ホ－ミングショット**”，效果为被旗杆弹开的球会自动滚向洞内（如果所选角色**スピン**值高则途中再次命中旗杆后会几率性地出现连续“**ホ－ミングショット**”效果，为游戏中最华丽效果。即便超级下旋球不击中旗杆，落在果岭上也会划出蓝色轨迹产生回转效果（超级下旋球的回转效果不会必定发生，触发条件详见白金奖杯攻略）。

ス－パ－サイド スピン：超级侧旋球，从决定击球后开始直到决定力度时为止按住←（或→），在决定力度后则一直按住→（或←）直到完成击球。超级侧旋球命中旗杆时会打出“**スパイラルショット**”，效果为球绕旗杆螺旋盘转落回洞中。

TIPS

普通下旋球在角色**スピン**值高的情况下也会有落地后回转的效果发生，为红色火焰，移动距离略短。

风的影响与判断



除本身技术、操作外，外界条件也对会球路产生很大的影响，其中风向与风力为不可忽视的因素。简单地说就是：顺风时击球距离增加，逆风时距离减少，侧风时球偏向风吹去的方向。看似简单的道理谁都明白，但具体运用在比赛中就完全是另一回事了。在考虑风对球的影响时要注意以下几点：

1：风速大概分为三个级别，0 ~ 3M、3 ~ 5M、5M 以上。级别越高，风对球产生的影响会成倍增加。

2：W 型杆受风影响小、I 型杆受风影响大；上旋类球受风影响小、下旋类球受风影响大。所以总结起来就是，球的弧线越大受风影响越大。

3：球所飞行的距离越远，受风影响越大。在果岭附近切球的时候基本可以忽略风的影响。

4：与风向相对的侧旋球可降低风对球的影响，相反，与风向相同的侧旋球会产生较大的偏移。

5：风速对球落点的影响大致为 1:1——即 1M 的风会让球产生 1 米的偏离。但请注意，这基本只能适应于低级风且无特殊旋转的的普通击球，在考虑到角色的控球能力等很多要素后，这个数值并不准确。而当风速提高时，这个比例会被扩大到 1:2、1:3，甚至是 1:4。请习惯采用下旋球上果岭的玩家一定要注意风的影响。

在本作中，几乎 90% 的赛事中，风的条件都是隐藏的，我们只能看到风向，却无法读取风速资料。那么在这种情况下，学会判断风速就是一个必备技能了。我们可以通过以下几个手段来判断风速：

1：看——看什么？看旗子的舞动，看树叶的飘落，这些都能让你大致对风速有了解。最重要的是要看表示风向的蓝色箭头中，线流动的速度。

2：听——听什么？听风声，听解说员说的话。能听到风声就代表是 3M 以上的风，而解说员在开始时如果提到了风（Ka Ze）的话，那么基本就是 5M 以上。

3：做——做什么？这是系列历来的小技巧，在击球前按↓方向键时，角色会撒下一把碎草，看草飞散的幅度大致可以判断风的速度。

PS：如何完美地驾驭风不是靠上面这几个手段就可以做到的，更多的是凭玩家长期积累的经验。因为实际比赛中，球不是永远在平地；用的杆不是只有那么一只；击球的准确度不永远是 JI；所选的角色球路也都不一样，所以当一系列复杂的情况交织在一起时就要靠玩家的经验了。

红色区域打击

之前在讲到五项基本能力中的**インパクト**时曾经提到过“红色区域”，那么当决定精度时光标落在红色区域我们就称该次击球为“红色区域打击”（不同的击球模式下红色区域的表示方法有所区别，以下说明以“传统击球模式”为例进行解说）。击球时机过早的红色区域打击会出现“兔子”符号；而击球时机过晚的红色区域打击则会出现“乌

龟”符号，我们通常俗称为“兔子乌龟球”。“兔子乌龟球”具有以下的特性：

1.“兔子球”会向右偏离轨道；“乌龟球”会向左偏离轨道。

2. 偏离轨道的程度由角色的控球精度决定，控球精度低的角色偏离程度大，反之则很小，该能力为 S 级的角色甚至有时要比 E 级角色打出的普通击球更为贴近目标。此外，决定精度时光标的位置距离 JI 点越远，偏移也越大。

3.“兔子乌龟球”虽然为失误打击，但在某些情况下，我们却可以通过故意击出“兔子乌龟球”来更好地控球（属于顶级技巧），通常应用在弧线球型的角色上。比如，当右手左弧线球型的角色击球时，如果风速为 5M 左右的左侧风，那么打出“乌龟球”时，球大致会落回最初光标所指的地点。因为在某些强风、复杂地形的球洞，我们很难保证一定击出 JI，那么自己考虑各种影响后所决定的击球线路，一旦不能打出好球，那么误差就会出现。这种时候，如果能很熟悉该角色“兔子乌龟球”的偏移程度与各种风的抗性组合的话，那么可以完全不调整光标直接打击。JI 我们不一定可以把握，但“兔子乌龟球”我们只要决定是提前按还是延迟按就大致可以准确击出（毕竟这是失误击球，想失误还是很简单的）。这个技巧要求一定要对所用角色十分了解，且该角色的控球精度不能低于 C。

4.“兔子乌龟球”属于徘徊在好球与坏球之间的球，真正的坏球是光标在红色区域以外时击出的球，画面会出现“骷髅”符号，击球会出现失控的状况。

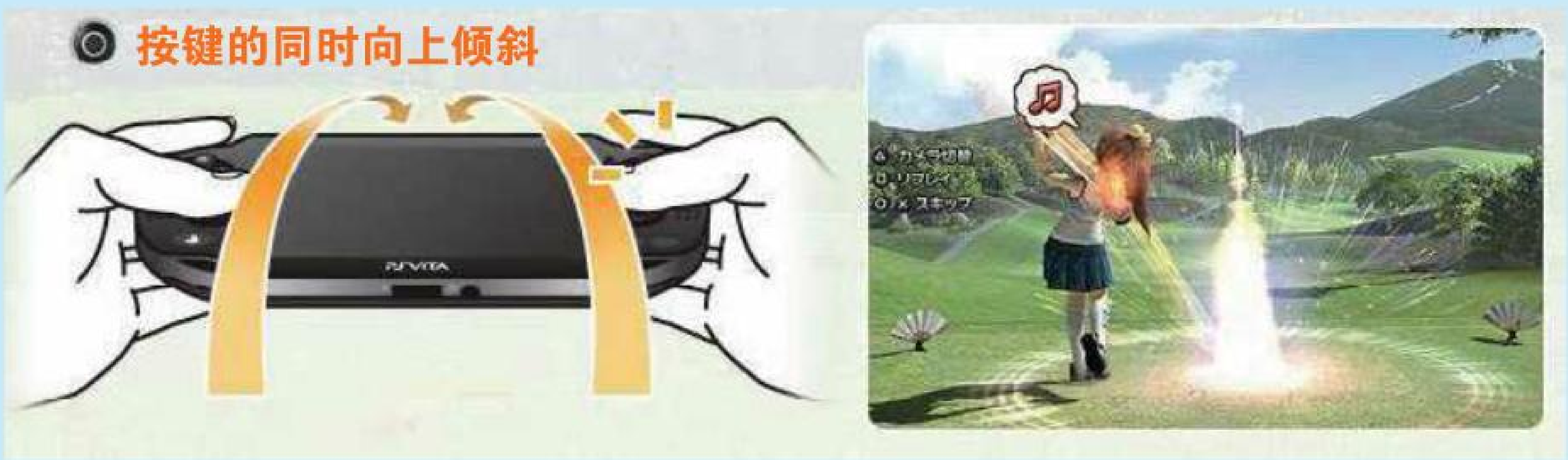
力量的调整

除了击球时选取球杆这一最主要调整力量的要素外，游戏中还有好几处可以对力量进行微调的地方，如何熟练地运用这些手段对力量进行调整是十分基础但非常重要的技术。对力量的调整技术基本都有“爱着度”的要求，所以不是一开始就可以使用，具体请参照“爱着度”解说篇。

1. 力量模式（**パワ－モ－ド**）。这最经常用到的调整力量的方法，力量模式的击球次数是受到限制的，具体次数因所选角色不同而产生差异，同时也受爱着度的影响。在力量模式下，击球距离会多出 10y。由于很多角色的力量模式次数并不那么多，所以请珍惜不要滥用。一般力量模式用在“躲避障碍”跟“创造击出老鹰球的机会”上。在大多数 PAR4 的洞时，所有的角色都可以两杆上果岭，也必须两杆才能上果岭。在这种情况下，即便第一杆使用力量模式延长那区区的 10y，也对最终结果没有什么影响，这种时候就无需使用。而 PAR5 的大部分洞，某些中、上级力量的角色都会变的很微妙——若前两杆都使用力量模式，则可以用两杆就上果岭，从而使老鹰球变得很简单，而且可以积极地狙击信天翁，在这种时候使用力量模式就变得十分有意义。

2. 除○键外，△键与 × 键也可以用来微调力度，前者决定精度时会向上微调力量，后者决定精度时会向下微调力量。需要注意的是，它们对力量的调整很有限，并且△键对力量的向上微调是不会让击球力度超过 100% 的。虽然这一操作对力量的调整很有限，但在决定力度槽后发现自己出现偏差，请毫不吝啬地按下相应的键，来做最大限度的挽回。

3. 全力量模式击球（**エキストラパワ－ショット**）。本作中，如果全力量模式击球成功，那么可以增加最大击飞距离的 10%。比如用 300y 的球杆去击球时全力量模式击球成功，那么实际的击飞距离最大可以达到 330y。成功时，球杆下方的数字会发生变化，且角色与球均被蓝色气焰所包围。原本系列中的全力量模式是通过□键来切换，本作为了利用 PSV 的动作感应机能，这次换了一个形式出现在大家眼前。操作方法为在决定力度后将 PSV 慢慢拉近自己，之后在决定精度的瞬间将 PSV 向前倾斜并同时按下○键。



对于这一操作的说明，如果用文字来解释很难让人掌握具体的方法，目前日本及国内的网站上流传着各种各样的版本。在这里笔者介绍一种相对来说比较容易的方法，初期请按以下步骤来操作，摸索节奏与时机。

第一步：身体坐正，双手持PSV使机器的下沿大致与自己心脏处于同一水平线，且使机器屏幕所在平面与自己躯干所在平面呈大约30度角

第二步：按下○键开始击球。

第三步：按下○键决定力度。

第四步：等待光标回落时用手腕转动来使机器刚才的30度角逐渐减小，最后使机器大致与自己躯干成平行状态。整个过程为匀速运动，大约持续1.5秒至2秒钟。

第五步：向前抖手腕，使机器恢复到最初的30度角且完成瞬间按下○键。整个过程为加速运动，大约持续0.1～0.4秒。

TIPS

1：上面的说明只是为了用精确的文字描述来保证玩家最初拥有一个正确的持机状态，实际上并不是只要在上述的状态下才能击出全力量模式击球，当玩家熟悉了节奏与操作后姿势可以很随意。

2：我们看到，比较重要的第四步与第五步的两个过程，虽然移动的距离相同，但持续时间却差距巨大。所以玩家在第四步操作时不需要手忙脚乱提高速度，匀速性与一个渐变的过程才是关键。而最后一步是最重要的环节，整个过程十分迅速，但并不慌张。手腕的抖动幅度其实十分小，重要的是让机器感觉到一个加速度的产生。所谓的“完成瞬间按下○键”具体是什么时机呢？说得直观点其实在整个过程持续的那“0.1～0.4”秒间按下就可以，也可以理解成完成动作后迅速按下○键。

3：由于全力量模式击球一旦成功，增加的击飞距离十分可观，配合力量模式使用可以完成一些看似不可能的击球，所以最好可以熟练掌握。

4：全力量模式击球并不需要JI，所以即便是“兔子乌龟球”都可以成功。

5：全力量模式击球的难点在于如果使最后加速完成的瞬间与光标回落到**インパクト**时的时间重合，因为如果两个移动过程配合得不好，是无法既打出全力量模式击球又打出好球（或JI）的。请多摸索寻找自己的节奏点，这里建议，不要在决定力度后迅速开始第四步的操作。

6：由于全力量模式击球整个操作过程处在运动中，所以使得最后决定精度的瞬间极易产生偏差，所以请在具有决定胜负性质的一击对局中三思而后行。

读取“球状态”信息

画面右下角是“球的状态与信息”。在这样一个不起眼的小方块中，包含了大量的信息，这些信息大致在向玩家传递一个信息——球的状态。这些信息十分重要，是不可忽视的第一要素，根据球的状态来做出合理的决策是游戏要求的一项基本能力。下面我们来看看都有哪些信息：

地表状态：虽然没有文字说明，但是通过球所放置的地表状态，我们就可以知道该信息。常见的地表状态大致分为**フェアウェイ**（草坪）、**セミラフ**（粗草地）、**ラフ**（长草地）、**ハンガ**－（沙坑）。这四种地表对球的影响按照上面排列的顺序递增。具体影响“击飞距离”跟“精确度”。

▲本作新增加了水中击球，当球被打入浅水区时判定不再是O.B，而是改为直接在水中击球。

击飞距离：根据地表状态的不同，下面的百分比数字会产生变化，这个百分比数字为XX%～XX%，球的实际击飞距离将会在这个百分比区域中变化。当JI击球时力量会锁定在最高的百分比；而“乌龟兔子球”将会锁定最低的百分比，其他情况则一般在平均值中间变化。而当球进入**ラフ**中时，有时会出现“**フライヤ－**”的黄色字样，这是提醒大家，球此时的击飞距离很有可能会超过100%（当球飞入浅水区时会出现水中击球的状态，该状态下击飞距离受到很严重的影响，请一定用高出目标范围较大的力量去击球）。

倾斜状态：这是很多玩家最初容易忽视的一个重要信息。实际游戏中球的状态很少一直是处在平地，大多数时候我们都要处理一个处在倾斜地的球。地表的倾斜状态会对球的击飞距离与落点产生巨大的影响，其中左右倾斜时可以很直观地通过图示读取，左右倾斜时，球的飞行轨迹也会发生左右的偏移，倾斜较大的时候的偏移程度十分大，请向偏移的反方向调整目标落地点来抵消影响。而上下倾斜时有时不容易读取，这时要看表示地表流动的曲线，曲线流动的方向即为倾斜的方向，而流动的速度即为倾斜程度。向上倾斜时，击球的飞行弧线变高，飞行距离变长；向下倾斜时，击球弧线变低，飞行距离变短。尤其是向下倾斜时，由于弧线变得很低，所以要特别注意落地区域的地形，高出击球区的地域很难到达。

旋转程度：除了角色自身的旋转能力值以外，每次击球的地表状态会影响该次击球产生旋转的难易度，球上方的槽为左右旋转、右侧的槽为上下旋转。槽越长表示该方向的旋转越容易产生。

推杆技巧

上面说的内容基本上为上果岭前的击球注意事项，但在上了果岭后，由于球不会再飞行，所以果岭上的击球技巧是一个独立的体系。虽然这部分内容不像前面那么复杂，但其重要程度几乎是前面所有内容的总和。因为拥有一个好的果岭推杆技巧可以弥补很多不足，尤其是对于新玩家，上果岭前的技巧是需要时间来慢慢融会贯通的，不可能一下子就熟练掌握；但是推杆技巧却不需要花很长时间，一旦掌握要点，提高速度与幅度都十分可观。在激烈的比赛中，如果能拥有一个过硬的推杆技巧，会解决很多难题。甚至可以说整个游戏的全王冠挑战难度会因玩家推杆技巧的好坏产生很大的变化。而所谓的推杆技巧实际上能够拿出来说的其实也只有一点——控球精度量。

很多人都认为推杆时成败的关键在对角度的控制。其实不然，推杆的成败70%都由力量决定。或者可以这么说，推杆难在对角度的控制，但最难的不一定是最关键的，如果一个变量由另外两个变量控制，不能有效地控制最难的那个变量，不妨换一下角度去选择控制另一个变量。虽然单纯的控球精度量不能完全控制推杆的轨迹，但是却可以通过对力量的控制来减轻角度对球轨迹的影响效果。首先，对于以上下坡度为主（左右坡度很小的推杆），我们只要掌握一个公式就可以保证95%以上稳定推杆成功率。玩家在面对上下坡度的推杆时往往不知道该选择多大的力度，如果说下坡球时还可以靠惯性帮忙，但上坡时如果力量不够自然是行不通的。那么具体坡度与力量的关系之间存在什么样的联系呢?

计算公式：实际力度≈距离（球与球洞的直线距离，即球杆上方的数字）+（－）坡度（单位为cm）/10。

举例：一个距离为15m，球洞高出球24cm的推杆，应该用15+（24/10）=17.4m的力度去推杆。

这个公式中需要注意的地方是坡度的单位，一般情况下坡度都会显示cm，但是某些场地果岭坡度变化十分大，会出现超过1m的情况。

推杆中比较好处理的是上坡球的情况，即便是上坡附带左右坡度的球，基本按照上面的公式再加上角度的变化就可以搞定，但是下坡球如果再加上左右坡度存在的情况就十分棘手了。那么对于那些下坡度与左右坡度都很大的推杆应该怎么处理呢。很多人都认为这个情况推杆下的“那条”进球线路十分难找。不错，如果想寻找到符合上面公式的那条“标准”进球线路的话，确实不是件容易事。但是请注意，这个情况下进球的线路并不是只有“那条”，而是存在着“那些条”。可以这么说，当力量在一个合理的区间内变化时，每一个力量点都对应了一条进球线路。由于每个人的角度感不同，这里笔者很难总结出一个对所有人都有效的方法。想利用上面公式去攻略的人自然是没问题的，但想扩展思路的玩家们不妨试试另一个套路——用恒定力量去推杆。几乎99%的侧倾斜的下坡球都可以找到一条进球线路，这条线路的特点是永远用给定的剩余“距离”的力度去推杆，即球杆上方的数字显示为多少，即用该数字的力度去击球。由于攻略无法使用动态文件，而图片又无法表现出坡度的大小，所以这里不能为大家举例来体现大致的路线。但只要按照倾斜坡度的大小进行合适的调整后，这一方法会很实用。成功过几次后，对该方法角度感的适应会让你的推杆成功率大幅度上升。

虽然说推杆技巧便于掌握，但还是很依赖经验，这里存在一些“天才”的成分——有些人对于推杆角度的把握是与生俱来的，但普通人一样可以通过练习来不断提高自己的角度感。

TIPS

1：距离越远对力量的影响越大，当处理远距离推杆时，请略微夸大自己对左右倾斜角度的感觉。（或者可以不夸大角度，而用大于公式计算的力量去抵消角度）

2：球的滚动速度不同，在同样倾斜角度下的运动轨迹会变化，速度越快坡度影响越小。所以如果同一倾斜坡度分别出现在一个远距离推杆的两端时，用相同的力量去击打，球的轨迹会截然不同，请在实战中体验细微的变化。

3：对于某些侧坡度很大的下坡推杆，用超过距离的力量有时可能会更简单地找到进球线路。

4：永远不要忽视超近距离的大坡度推杆。推杆的难度永远不与距离成正比，而是与坡度的变化成正比，一个坡度很大的推杆，即便只有1m也有可能失误，请将角度调到足够大，或是用足够大的力量去击打。

5：对于坡度的读取与对球状态读取时一样，看曲线流动的方向与速度。

6：大风天气下，尤其是上坡球的推杆，请略微考虑风对球的影响。

角色篇

可操作角色

本作登场的可用角色一共 13 人，在选人画面上分三组排列，每一行为一个级别。初级角色 4 人，中级角色 5 人，上级角色 4 人。初级与上级分别有一个空位，不难让人猜想到日后是否会以 DLC 的形式增加 2 名角色。初始阶段按照系列惯例，只能选两个大众脸，力量为最低级别，但**インパクト**值很高，这自然是为了照顾新玩家。随着流程的不断进行，能够解锁的角色也慢慢多了起来，解锁的角色需要在商店购入使用权后才能使用。为了方便大家直观地比较各个角色的特点，下面以列表形式一并为大家总结了每名角色的基础数据。

角色名	パワ－	コントロ－ル	インパクト	スピン	サイドスピン	力量模式次数	擅长与不擅长
ユウナ	230y	C	A	D	C	3	アプロ－チ○
ヤマト	235y	D	A	C	D	4	アプロ－チ○
カレン	239y	B	A	D	D	2	ラフ × 雨 ×
チャン	244y	E	A	C	C	4	バンカ－○
ナル	236y	D	B	B	A	2	アプロ－チ○
タンク	259y	E	B	D	B	5	バンカ－○
グレ－ス	255y	D	B	C	D	4	ラフ○
エッジ	247y	B	B	E	C	3	ラフ ×
サツキ	242y	C	B	D	D	3	アプロ－チ○
シャオリン	258y	B	C	D	B	3	バンカ－×
マックス	276y	E	D	B	D	5	ラフ○
ファティマ	263y	A	D	C	E	2	雨 ×
アイザック	269y	C	D	A	C	4	ラフ ×

备注：所有数据为不受装备与爱着度影响的初期值，力量模式次数为 9 洞数字，18 洞为表中数字的两倍。

解说员

让人有些遗憾的是本作的解说角色数量并不多，只有 6 人可选，如果能达到可操作角色的数量的话相信会更有趣些吧。

角色名	解放条件
ミナコ	初期可选
ノドカ	かぐら山カントリ－球场使用权购入
アクセル	ハ－ベストヒルズゴルフコ－ス球场使用权购入
ナディア	ラ・プロヴァンスリゾ－ト球场使用权购入
ホフマン	アルアラビアンゴルフコ－ス球场使用权购入
クラウド	レガシ－オブゴルフリンクス球场使用权购入

爱着度

本作爱着度的设定为 5 级。随着爱着度的提升会解放一些特殊球和操作，同时力量模式的使用次数也会增加。相比 5 代的爱着度系统，6 代反而从某种程度上倒退了，不免让人觉得可惜。对于不熟悉日文的玩家请参照下面列表查看爱着度升级所对应的奖励内容。

LV	升级需完成球洞数	奖励内容
0	－	－
1	18	△与 × 键微调力量解禁。力量模式使用次数 +1
2	36	全力量模式解禁。力量模式使用次数 +1
3	54	ホ－ミングショット、ライジングショット、スパイラルショット三种特殊效果球解禁。力量模式使用次数 +1
MAX	72	JI 与控球能力强化。力量模式使用次数 +1

角色段位系统

段位表
みんごる初段
みんごる二段
みんごる三段
みんごる四段
みんごる五段
みんごる师范
みんごる侍
みんごる奉行
みんごる将军
みんごる王
みんごる超人
みんごる仙人
みんごる魔人
みんごる天使
みんごる神
みんごる雷神
みんごる天神
みんごるマン
みんごるの星
Mr. みんごる

段位的升级分两种，在升级到“**みんごる**神”为止，升级条件为达到系统要求的某个球场前 9 洞、后 9 洞、完整 18 洞三者中任意一个的记录。简单说，就是随着流程的进行，玩家打的比赛多了，使用的场地多了，成绩慢慢变好了，就会逐渐升级。但是从“**みんごる**雷神”开始，升级的条件发生变化，单纯达到一个球场的系统规定的杆数已经不够了，需要复数球场的分数都达到一个级别，而最后的两级更是要求所有球场都达到规定的级别。下边给出从“**みんごる**雷神”开始到最后“Mr. **みんごる**”每个球场的杆数要求。

段位	6 个球场的规定杆数
みんごる雷神	–7 –6 –5 –4 –3 –2
みんごる天神	–8 –7 –6 –5 –4 –3
みんごるマン	–9 –8 –7 –6 –5 –4
みんごるの星	–10 –9 –8 –7 –6 –5
Mr. みんごる	–11 –10 –9 –8 –7 –6

备注

1：以上的数字为总成绩低于标准杆多少杆。

2：以上数字为 9 洞成绩，场地为标准。当场地为镜面反转(ミラ－) 时，在上面数字的基础上加 2；若为 18 洞时，则为上面数字的 2 倍。

3：段位不涉及奖杯。

装备篇

由于本作商店中物品的出现依据流程、玩家获得的总点数、角色爱着度等多项要素而变化，所以没有一个固定的数据。不过随着玩家流程的进行，物品都会很顺利地解锁。由于影响比赛成绩的只有球杆跟球，大部分球杆与球会随着比赛的进行而不断地升级加强，最强装备为 LV3。需要注意的是已经升到了 LV3 的装备，如果没有购买 LV2 的话，LV3 是不会显示出来的。下面为大家列出这两项装备的能力相关信息：

球杆

球杆名	パワ－	コントロ－ル	インパクト	スピン	サイドスピン	附加效果
スタンダ－ドクラブ	–	–	–	–	–	–
练习用クラブ	↓	–	–	–	–	インパクト自动
ビギナ－ズクラブ	↓	–	↑	–	–	–
ビッグエア－クラブ Lv ○	↑	–	↓	–	–	–
ピンホ－ルクラブ Lv ○	–	↑	↓	–	–	–
タ－ボスピンクラブ Lv ○	–	↓	↑	↑	–	–
インフィニティクラブ Lv ○	↑	↑	↓	↑	↓	雨 ×
サンドバイパ－クラブ lv ○	↑	↓	–	–	–	バンカ－○
グラスカッタ－クラブ Lv ○	–	↑	–	–	↓	ラフ○

球

球名	パワ－	コントロ－ル	インパクト	スピン	サイドスピン	附加效果
スタンダ－ドボ－ル	–	–	–	–	–	–
ビギナ－ズボ－ル	↓	–	↑	–	–	–
ビッグエア－ボ－ル Lv ○	↑	↓	–	–	–	–
ピンホ－ルボ－ル Lv ○	–	↑	–	–	↓	–
タ－ボスピンボ－ル Lv ○	–	↓	–	↑	↑	–
インフィニティボ－ル Lv ○	↑	↑	–	↑	↓	雨 ×
ストレ－トボ－ル Lv ○	↓	↑	–	↓	↓	ストレ－ト

全王冠挑战攻略

本作最具魅力的就是全王冠挑战了。游戏为每一关都设计了一个获得王冠的隐藏条件，没有达到条件过关的话会得到星星奖励；而满足了条件过关的话会得到王冠奖励。本作一共分为 7 个级别，除最高级别外，其他 6 个级别分别各有 5 场常规赛 +2 场个人挑战赛。其中第二栏的个人挑战赛——“VS2”在玩家拿到第一个王冠之前是不会出现的。VS2 的对手为 VS1 对手的 COSPLAY 强化版，VS2 的赛事需要靠积累王冠来达到开启条件后才能够参加，所以想要完美通关需要以达成全王冠 CLAER 为目标。

王冠的获得条件多种多样，对于新手来说总体难度相当高，很多王冠的设定即便老鸟们也需要经过反复挑战才能达成。下面为大家讲解各关王冠的攻略要点。

ビギナ - ランク

1–1

大会名称	メ－プル大会（OUT）
特殊要求	无
王冠条件	得分为 2000Pts 以上
王冠难度	E

要点讲解：首先希望大家看一下附录（1），了解分数是怎样给予的。由于是初级球场，所以每一洞的难度不高，一个小鸟球可以得 200 分，算上 PAR ON 与**フェアウェイキ－プ**的得分，基本上一个洞可以拿到 250 分左右，即 250×9=2250 分。对于刚上手游戏的新玩家来说或许这个要求有点严，但熟悉了游戏后再回过头来攻略本关就会发现很简单了。

1–2

大会名称	メ－プル大会（IN）
特殊要求	无
王冠条件	比赛中成功击出ライジングショット
王冠难度	A

要点讲解：让我们在来回顾一下何为**ライジングショット**——即打出超级上旋球时成功命中球杆进洞。这个王冠还是有一些难度的，尤其在初看时，新手们容易被王冠要求吓到。其实相对来说**ライジングショット**还是很容易击出的，这个在后面的白金奖杯部分相关解说，请参照来攻略此关。需要注意的是，一定要使用爱着度 3 以上的角色，否则可是浪费时间哦。

1–3

大会名称	かぐら山大会（OUT）
特殊要求	无
王冠条件	在 PAR4 的洞，1 杆上果岭
王冠难度	B

要点讲解：初期请无视此王冠，以初级角色的力量等级是无论如何也无法用 1 杆上 PAR4 的果岭的。后期购入上级角色且装备等级上升到 LV3 后，选用超人大叔，将力量增加到最大的 303y 后，这个王冠就变得很轻松了，在该场地的第 2、5、8 洞都有机会可以 1 杆上果岭。比较推荐的是第二洞，一旦失误可以退游戏重新来。由于角色力量加到顶级后，**インパクト**能力则降到最低级，而如果不能击出好球的话是无法保证用兔子跟乌龟也能成功上果岭的，所以还是要求一点技术。如果觉得超人大叔的**インパクト**实在太苛刻，可以选用其他角色，只要力量达到 280y 以上都是可以挑战这个王冠的。当然，可能需要用到全力量模式。

1–4

大会名称	かぐら山大会（IN）
特殊要求	无
王冠条件	PAR ON 率为 100%
王冠难度	A

要点讲解：PAR ON 为使用低于标准杆 2 杆的击球数上果岭，即 PAR5 第三杆、PAR4 第二杆、PAR3 第一杆。在大部分时候这并不是一个很苛刻的条件，但是要求 9 洞的比赛，每一个洞都按此要求做的话，就必须 0 失误。我们称这类王冠为“0 失误”挑战，其难度相当高，这是玩家将要面临的第一个“0 失误”挑战。建议使用**ユウナ**攻略本王冠，主要将其控球精度与打击精度提高到一个比较高的等级，尽量减少失误的可

能。接下来在比赛中需要注意第 12、14、17 洞。第 12 洞在第一杆时尽量远离中央的大树，距离树太近会造成第二杆无论如何也无法上果岭的尴尬局面；第 14 洞要注意第一杆时周围的三个沙坑，特别是有风时要准确计算风的影响；第 17 洞为 PAR3 洞，且周围为水池，可以说不允许有半点的失误。由于该洞口低于开球点很多，所以力量一定要控制好。特别是在顺风的情况下，由于必须使用下旋球，所以如果错误计算风的影响，球会飞入水池。

▲在这个位置比较保险

1–5

大会名称	メ－プル大会（18HOLE）
特殊要求	无
王冠条件	在打出三回以上ボギ－的情况下获得优胜
王冠难度	D

要点讲解：可以说几乎没有难度。本场为 18 洞的比赛，三回**ボギ－**为 +3 杆，其余的 15 洞怎么都可以打出 10 只以上的小鸟球。如果新手觉得有难度，等游戏进行到中盘再回来挑战就会觉得格外简单了。

1–VS

对战角色	カレン
特殊要求	无
王冠条件	击出老鹰球并战胜对手
王冠难度	C

要点讲解：如果用初期的角色来挑战这个王冠的话也许还有一点难度，一旦使用上级角色的话就毫无难度可言了。初期角色尽量在第 1 洞就把任务给解决，力量模式 + 全力量模式的话，是可以 1 杆上果岭的，接下来就看大家的推杆基本功了。不过即便第一杆无法上果岭，只要在果岭周围的话，以**ユウナ**的控球精度，切球入洞其实难度与推杆差不了多少。

1–VS2

对战角色	カレン（COSPLAY）
特殊要求	POINT 决胜
王冠条件	击出老鹰球并战胜对手
王冠难度	C

要点讲解：要点和上一场比赛的情况一样，需要注意的是本场为 POINT 决胜，之后的所有 VS2 的比赛也都为 POINT 决胜，请参照附录（1）点数的获得方法。COSPALY 角色都比原始角色稍微强力一点，不要打出了老鹰球却输了比赛哦。

アマチュアランク

2–1

大会名称	バ－ベスト大会（OUT）
特殊要求	无
王冠条件	JI 率 50% 以上
王冠难度	S

要点讲解：很棘手的一个王冠，JI 率 50% 以上确实不是件很容易的事，即两杆中就要有一杆是 JI。首先需要确保的是用最少的杆上到果岭，不要出现过大的失误，失误就意味着需要多击球，击球次数越多，这个 50% 完成起来就越难。如果能控制总击球数的话，可以一定程度降低本王冠的难度。剩下的就是找到一个自己顺手的击球模式，然后尽量提高控球精度跟打击精度，最后需要的是稳定的发挥。多尝试几次应该还是可以拿到的。

2–2

大会名称	バ－ベスト大会（IN）
特殊要求	无
王冠条件	フェアウエイキ－プ率为 100%
王冠难度	A+

要点讲解：又一个“0 失误”挑战出现，难度比 1–4 的王冠高一点。首先场地的变更使难度增加不少，从第三球场开始，风速提高且地面沙坑与其他障碍明显增多，这都使挑战变得不那么简单。本关要求的**フェアウエイキ－プ**率只要求开球的第一杆必须在**フェアウエイ**上，而不是每杆都要在**フェアウエイ**上。但即便只是开球第一杆也并不那么好控制，一点点不经意的失误都可能造成悲剧。此外从第三球场开始，王冠的难度不仅仅体现在王冠本身的条件上，还体现在获得优胜上。想要胜出比赛不再像前两个球场那么简单，基本功不扎实的从现在开始可能要吃点苦头了。

2–3

大会名称	メ－プル 15 秒で打たないと +1 打大会
特殊要求	15 秒以上击球 +1 杆
王冠条件	所有击球全部使用旋转球
王冠难度	D+

要点讲解：严格说没有什么难度。需要注意的是所有击球请全部使用上下旋转球，不要使用左右旋转球。虽说球场为镜面反转，但如果很好的理解了风对上下旋转球的影响的话，很顺利就可以拿下。

2–4

大会名称	かぐら山デカカップ大会
特殊要求	大号球洞比赛
王冠条件	得分为 2000Pts 以上
王冠难度	D

要点讲解：虽然球场为镜面反转，但由于是大号球洞，所以基本上没有难度，全球洞小鸟球以上进洞是很基础的要求。

2–5

大会名称	かぐら山大会（18HOLE）
特殊要求	无
王冠条件	所有击球不得使用旋转球
王冠难度	C

要点讲解：与上面 2–3 的要求正好相反，由于平时上果岭大多数的球都需要用到下旋球，所以不准使用旋转球的要求明显要比全部使用旋转球来得难一些，特别对一些果岭面积小且球洞设置很特殊的洞，想要 PAR ON 并不简单。但毕竟是 18 洞的比赛，些许的失误还是允许的。请在本赛事中用心体会上果岭时使用下旋球与不使用下旋球的差异，这将对后面的很多赛事有很大的帮助。

2–VS

对战角色	タンク
特殊要求	无
王冠条件	最初的 3 洞完胜对手
王冠难度	C+

要点讲解：其实大多数 VS 比赛的宗旨都是尽量在前三洞解决对手，所以本王冠没有什么太大的难度。对手在果岭上的推杆技术很差，所以稳点打很轻松就可以拿下。

2–VS2

对战角色	タンク（COSPLAY）
特殊要求	POINT 决胜
王冠条件	最初的 3 洞完胜对手
王冠难度	C

要点讲解：比 VS 的比赛稍微难一点，原因在于 COSPLAY 的**タンク**某些时候会几乎全打击使用超级侧旋球，打击全部为 JI。这种情况下的对手还是有些棘手的，但其不变的是果岭烂到家的推杆技术，只要对手上果岭的球不是很接近球洞，那么大多数时候还是可以轻松拿下的。感觉对手很强的时候不妨直接重来。

プロランク

3-1

大会名称	プロヴァンス大会（OUT）
特殊要求	无
王冠条件	打出 10m 以上的推杆进洞（PAR 以上）
王冠难度	B-

要点讲解：终于来到第四球场，难度也升了一个等级。第四球场的风速比较大，一开始可能会不太适应。本关的王冠要求打出 PAR 以上的 10m 推杆进洞。10m 是推杆的一个分水岭，10 米以上的推杆很考验玩家对地形的判断跟力量的掌握。建议在第 1 洞就完成这个要求，第 1 洞果岭的地形相对来说最平坦，在上果岭时就将球打到离洞口稍远的位置，击球之前可以通过触摸背触版来查看果岭上 10m 的位置大致在哪里。如果第二杆上果岭后的推杆距离没有超过 10m 可以再用一杆找一下距离。如果第 1 洞不能完成的话，后面虽然还有 8 次机会，但难度较大。总成绩在 +1 左右基本就能获得优胜了。

3-2

大会名称	プロヴァンス大会（IN）
特殊要求	无
王冠条件	击中旗杆
王冠难度	A-

要点讲解：跟 1-2 相似的王冠要求，只不过这次不要求是特殊击球，只要普通击球命中旗杆就可以。攻关的思路还是与 1-2 一样，整体来说较 1-2 简单。由于球洞是随机的，遇到球洞比较贴近果岭边缘的，可以多用一杆将球打到果岭边缘然后在近距离尝试，会让挑战变得轻松。尽量在前几洞完成王冠要求，这样后面的几洞可以专心打比赛，否则会有击中了旗杆却拿不下优胜的惨剧发生。

3-3

大会名称	かぐら山チビカップ大会
特殊要求	小号球洞
王冠条件	连续三回打出小鸟球
王冠难度	S

要点讲解：王冠难度可以排进前五的一关.连续三回的小鸟球对于新手来说，即便普通的洞口也会有些难度，更不要说是小号洞口了，小号洞口的直径只有正常洞口的一半大，对推杆的精准度要求十分高。不仅如此，如果没有很好的上果岭的技术的话，推杆技术再好也很难连续三次在过远的距离推杆入洞，所以说本关挑战的不仅仅是玩家的推杆技术，而是整体的各个技术环节。如果初期觉得太难，请暂时无视此关，待技术提高后再来挑战比较有效率。个人感觉本关的后 4 洞机会比较大一些，尤其是最后 3 洞，把握好了还是可以在最后完成条件的。

3-4

大会名称	バ－ベスト スピン不可大会
特殊要求	不可使用旋转球
王冠条件	不可将球击打到粗草区
王冠难度	S-

要点讲解：难度比较大的一个王冠，首先本关禁止使用一切旋转球，不能使用各种旋转球本身就使玩家不能更好地控制球的落点。而恰恰本关的王冠是要求不能将球击到粗草区，第三球场如果不谨慎的话，球是很容易进到粗草区的，所以复合要求使得本关难度陡然上升。特别注意的有第 11、17 洞，如果力量等级不够的话，第 11 洞的开球后的落点会很别扭，我们宁可让球进沙坑也不要让其落入粗草区；而第 17 洞由于洞的位置比较高，如果不能准确计算地形差的影响的话，请不要尝试在第二杆就上果岭，一旦失误，90% 的概率球都会落入粗草区。此外，虽然要求写的为“**ラフ**”，但进入“**セミラフ**”的话也是拿不到王冠的，请特别注意。

3-5

大会名称	バ－ベスト大会（18HOLE）
特殊要求	无
王冠条件	连续三回打出小鸟球
王冠难度	B+

要点讲解：要求与 3-3 相同，但由于本场比赛为正常球洞且为 18 洞，所以无论概率还是机会都比 3-3 来得轻松很多。

3-VS

对战角色	グレ－ス
特殊要求	无
王冠条件	所有球洞均以 1 杆完成推杆入洞
王冠难度	B

要点讲解：要求为上果岭后推杆 1 杆入洞，尽量前三洞就痛快地解决对手，放了对手一局，自己就要再至少多打两局，那么对达成王冠条件无疑是增添了难度。打到现在大家应该发现了整个**プロランク**级别下对推杆的要求开始变高了。

3-VS2

对战角色	グレ－ス（COSPLAY）
特殊要求	POINT 决胜
王冠条件	所有球洞均以 1 杆完成推杆入洞
王冠难度	B+

要点讲解：由于对手变强，所以前三洞完胜对手的难度也加大，如果不能完胜，自然又回到上面说到的问题——后面的洞都需要 1 杆完成推杆。打得不顺的时候不妨直接放弃比赛从头来，对手的状态会随机出现极为不稳定的情况。

ブロンズランク

4-1

大会名称	アラビアン大会（OUT）
特殊要求	无
王冠条件	总成绩在 -3 杆以下
王冠难度	C+

要点讲解：总成绩 -3 以下其实并不难，但初到第五球场，一开始需要适应风速跟地形，所以此王冠不必急于在初期拿到，后期回来挑战会轻松不少。没有什么特殊的注意点，比起超常发挥，本关更要求玩家的稳定性，因为打出一个 BOGGY 就意味着要多打出一记小鸟球来补救，王冠的难度会上升。

4-2

大会名称	アラビアン大会（IN）
特殊要求	无
王冠条件	フェアウエイキ－プ率 80% 以上
王冠难度	B+

要点讲解：80% 以上比起 100% 来说难度差了一个级别，80% 允许玩家在 9 次开球中有 1 次失误的机会，但是仅有 1 次，第五球场的地形要比第四球场更为苛刻，所以一不小心就会失误。打到这里相信玩家们也早已经更换角色了，在注重控球时也请适当提升角色的力量级别，1W 的击飞距离的增加为开球提供了更多落点的选择无形中降低了难度。

4-3

大会名称	バ－ベスト 嵐の大会
特殊要求	雨天 + 强风
王冠条件	PAR ON 率 100%
王冠难度	S

要点讲解：难度很高的王冠，PAR ON 率 100% 本身就是一个“0 失误”的挑战，再加上雨与强风，可谓是雪上加霜的状态，十分棘手。首先雨天下，击飞距离会受影响，其次本关的风速平均在 6 级以上，对球路的影响非常大。建议使用的角色为**エッジ**，他的球路为低弧线的直线球，可以最大限度降低风的影响。需要注意的球洞为第 3、6 洞。第 3 洞开球后尽量让球落在靠左的位置，原因在于右边的两棵树会阻挡击球路线；而第 6 洞时，开球时的落点很难选择，建议初期没有上级角色时不要尝试将球击到另一半区，因为地形过高的原因，力量如果不能超过很多，那

么多半情况下球是无法飞越到下一半区的，反而会落在中间地带导致下一次击球无法上到果岭。

▲请不要尝试这样的击球，是无法成功的。

4–4

大会名称	プロヴァンスパワ－モ－ド无制限大会
特殊要求	力量模式无限制 + 微风
王冠条件	总成绩在 –4 杆以下
王冠难度	B–

要点讲解：力量模式无限制且为微风，应该说总体难度并不高，–4 杆的成绩可能对新手来说稍微有些高，不过在各种变态的王冠条件下，要求这样的总成绩实在谈不上难。

4–5

大会名称	プロヴァンス大会（18HOLE）
特殊要求	无
王冠条件	不能出现“落水”与“出界”球
王冠难度	B+

要点讲解：本关要注意的就是谨慎，不要冒任何风险，稳扎稳打获得优胜就可以了，没必要刻意提高成绩。有沟有河的地方一定要尽量保证即使击出“兔子乌龟球”也不会掉进去。虽然王冠本身要求不那么难，但由于是 18 洞的比赛，一点点失误就会前功尽弃。特别需要注意的是第 7 洞的帆船、第 9 洞周围的水以及第 18 洞的多条水路，此外第 12 洞开球时若风大，还需要特别注意控球精度。

4–VS

对战角色	エッジ
特殊要求	无
王冠条件	连续打出小鸟球
王冠难度	C+

要点讲解：这一关的条件很模糊，没有说明要求连续打出几个小鸟球，应该只要是二连发就可以，对手的强度一般，很好拿的王冠。

4–VS2

对战角色	エッジ
特殊要求	POINT 决胜
王冠条件	连续打出小鸟球
王冠难度	C+

要点讲解：除了对手的 JI 率比较高以外，其他毫无难度。

シルバ - ランク

5–1

大会名称	レガシ – 大会（OUT）
特殊要求	无
王冠条件	上果岭时距离球洞 1m 以内（PAR ON 以上）
王冠难度	A–

要点讲解：本关王冠要求为在击出上果岭的那一杆时，最后落点必须在距离球洞 1m 的范围内。如果这个要求是放在第一球场，那么难度姑且还算一般，但我们现在来到了最终球场，地形与风速都与之前的球场不可同日而语。在这样的条件下，如果没有很好的控球加一点点运气的话，可能要在这个王冠上耗上不少时间。因为要求是 PAR ON 以上，所以比较好的机会是在 PAR5 的球洞，利用两杆打到果岭周围，再用第三杆在较近的距离攻上果岭。特别注意，当数字为 1m 时是无法拿到王冠的，必须要 0.9m 以内才可以。其实适应了本球场后会发现，这个王冠要比想象中的容易拿。

5–2

大会名称	レガシ – 大会（IN）
特殊要求	无
王冠条件	不使用旋转球
王冠难度	A–

要点讲解：有些难度的比赛，原因在于球场的果岭地形十分复杂，坡度很陡，如果不使用下旋球上果岭的话很难有好的落点。建议攻略此王冠时使用球路比较高的角色，这样能最大限度降低球落地后的前冲。此外如果能很好地驾驭力量等级高的角色，那么可以使第二杆或第三杆上果岭时的距离比较近，这样的话基本可以用 PW 或 AW 来上果岭，球的弧线高会比较好控制。

5–3

大会名称	プロヴァンス激ムズスピン大会
特殊要求	球洞无序且位置激难
王冠条件	PAR ON 率 100%
王冠难度	S

要点讲解：很难的一关，球洞无序到也无所谓，但是位置的设置会让人很难攻略。这一关的攻略核心在于，上果岭时不要在意球洞的位置，以稳妥的大面积果岭区为目标进行打击。由于很多 PAR4 的洞都会存在如果前一杆进入粗草区或沙坑就无法完成 PAR ON 的情况，所以 PAR4 的洞要特别注意开球的准度，一定要避开障碍及不理想地形。每一洞都很难，都需要集中精神，其中第 8 洞在开球时请用较大的力度去打击，特别是当逆风时。本关请做好反复挑战的心理准备。

5–4

大会名称	アラビアンデカカップ大会
特殊要求	大号球洞
王冠条件	得分为 1500Pts 以上
王冠难度	C–

要点讲解：没有什么难度的王冠，大号球洞且成绩仅要求 1500 分，实在是轻松得很，能以全 PAR 的成绩完成比赛就几乎可以拿到 1500 分了。但是如果上果岭前掉入太多次沙坑的话会很不利，尤其是开球，请一定要尽量拿到那 20 分。

5–5

大会名称	アラビアン大会（18HOLE）
特殊要求	无
王冠条件	在果岭外围成功击球入洞（小鸟球以上）
王冠难度	B–

要点讲解：虽然也许不能一次性拿到王冠，但总体来说这个王冠并不难拿。18 洞的比赛，只要有一洞可以在果岭外围击球入洞就能拿到王冠。当球上果岭力量没有控制好落在周围区域时是很好的机会，由于距离近，成功率还是很高的，注意球的位置以及场地的坡度。

5–VS

对战角色	マックス
特殊要求	无
王冠条件	不能打出ボギ –
王冠难度	B

要点讲解：本关也属于“0 失误”挑战，不能打出 +1 以上的球。如果能迅速在前三洞解决对手是最安全的方法，如果一直周旋，失误的可能性势必会增加。

5–VS2

对战角色	マックス（COSPLAY）
特殊要求	POINT 决胜
王冠条件	不能打出ボギ –
王冠难度	B+

要点讲解：COSPLAY 的大叔很强悍，JI 高得可怕，且落点也极佳，如果对手不失误，势必要进入拉锯战，难度会上升很多。不过对手依然是有几率犯低级错误的，且经常连续性失误，如果对手失误的时候自己都拿不下比赛，那就很危险了。

ゴ-ルドランク

6–1

大会名称	レガシ－大会 10 秒で打たないと +1 打大会
特殊要求	10 秒以上击球 +1 杆
王冠条件	上果岭时距离球洞 2m 之内（PAR ON 以上）
王冠难度	A+

要点讲解：与 5–1 的要求差不多，2m 的范围更宽松，但由于有 10 秒的限制，所以玩家思考判断的时间很有限。如果之前积累了很多经验的话，10 秒的时间是完全够用的。不过刚刚接触这一关，对最终球场的印象还不深刻的话，尝试几次如果不成功则果断先放弃，等完成 6–5 的王冠后再来打这一关，就会发现其实很简单。

6–2

大会名称	レガシ－大会バンカ－で +1 打大会
特殊要求	打入沙坑 +1 杆
王冠条件	不能出现“落水”与“出界”球
王冠难度	S

要点讲解：十分棘手的一个王冠，难度颇高，原因在于需要避开沙坑且不可以落水以及出界，而本关为最终球场的后 9 洞，难点格外多。首先，第 12 洞的第二杆由于场地地形向右倾斜，所以球落地后特别容易滚入水中，即便故意用特别偏的角度将球打向左方，反而会加速球向右滚的速度，建议尽量使用右旋转球来处理第二杆；其次，第 13 洞设置在悬崖峭壁之上，高度差很明显，如果使用中弧度的角色，要把力量加大很多才行，且上了果岭后还极有可能落入周围的沙坑，总之这一洞先以不出界为主；接下来的第 16 洞特别容易诱惑人犯错误，切记无论力量等级多高，在这个王冠面前请一定不要在第二杆就强上果岭，十有八九结果都很惨，第二杆先稳稳地打到左侧高台上，第三杆再上果岭就容易了；最后的第 17、18 洞最危险，一点闪失多半就要在这里前功尽弃。第 17 洞的第一杆由于要打到位置较高的场地，且中间有突起的岩石跟流水，如果打出“兔子乌龟球”，基本是要落水的，力量等级不够的这一洞基本无法处理。

最后的第 18 洞有两条选择路线，如果选择开球打到右侧孤立的岩石上，那么需要精度相当高，不能有一点闪失，且对风向风速判断非常准，在这个王冠面前不建议走这条路线；开球打向左侧是比较好的选择，但注意不要用 1W 去打，1W 的开球距离会使求落在被水包围的非常复杂的地形中，一个闪失就会落水。建议用大概 210y 左右的杆把球打到左侧大水池右边的宽阔地带。而最悲剧的可能是，当你好不容易满足了王冠的条件时却发现自己无法赢得首位。所以这是一块硬骨头，慢慢啃吧。

6–3

大会名称	アラビアンラフで +1 打大会
特殊要求	打入粗草 +1 杆
王冠条件	不能掉入沙坑
王冠难度	S–

要点讲解：粗草 +1 杆，且不能掉入沙坑，言外之意就是要求玩家的每一杆都在细草地上，变相地要求玩家的击球精度。打到这里，大家对球的驾驭基本都比较熟了，不是判断不好，而是判断好了后由于精度不够而导致失误。如果认为粗草勉强还算可以掉入的话，那就大错特错了，一旦进入了粗草，影响的不仅是 +1 杆，还影响到下一杆的判断，极有可能构成连环出错。所以在这个王冠面前，想要获胜和满足条件都十分考验玩家的技术。这一关比较依赖手感，手感不好时尽量不要挑战。

6–4

大会名称	メ－プルリアルゴルフ大会
特殊要求	真实高尔夫模式
王冠条件	上果岭时距离球洞 3m 之内（PAR ON 以上）
王冠难度	S

要点讲解：这一关是很容易让人绝望的一关，一切辅助信息都没有，玩家能做的只有两件事——SELECT 调出俯视地图跟撒草。除此之外没有任何的辅助信息，画面空空如也，看不到一个数字及符号。一上来的感觉可能就是“这还怎么打？”。客观来说本关确实不容易，但笔者是一次就拿到了王冠。因为是第一球场，所以场地以及外界环境都不复杂，相对来说难度降低了很多；其次，玩家需要把握的最关键的一点是每一杆击球之前，电脑为玩家选择的球杆基本都是最适合的球杆，所以上来不要过多地调整方向才是最保险的方法，而果岭上的推杆就只能靠看球所在地表的流线速度来判断倾斜了。王冠要求是上果岭时打出离球洞 3m 以内的击球，不得不说在这个模式下要满足这个条件真得靠点运气。建议无论如何也无法通过此关的玩家去练习模式，将球场调为镜面反转，然后选定角色后一杆杆打，一杆杆记录每一打的数据，然后再回过头来挑战此关。

6–5

大会名称	レガシ－大会（18HOLE）
特殊要求	无
王冠条件	第 18 洞打出小鸟球以上的级别
王冠难度	S

要点讲解：对于全王冠的挑战每个人卡的关都不太一样，笔者在全王冠挑战时基本都算很顺利，惟一卡住了的就是在这一关。作为常规关的最后一关，我们需要完成最难的第六球场的全部 18 洞，但是要取得一个好成绩获得优胜就不是一件简单的事了，且王冠的要求为最后一洞打出小鸟球以上的级别。首先，先不讨论打出小鸟球的难度，单是这样一个设定就注定了本关需要耗费大量的时间，因为无论之前你的成绩有多么出色，如果最后一洞满足不了王冠的要求，那么之前的球就白打了，需要重新挑战；其次，我们来分析一下最后一洞击出小鸟球的可行性，PAR5 想要击出小鸟球理论上的分析为第三杆需要上到果岭，但这一洞上果岭的一杆是无论如何都需要远距离击球的，而偏偏风速十分大且果岭地形复杂，如果不能在上到果岭后保持在球洞周围 5m 以内的话，推杆时很难有保障，即便 5m 内，推杆都做不到 100% 的准确无误。所以说想要用 3 杆上果岭的策略来打这一洞，几乎很难打出小鸟球。为了让最后的推杆变得有把握，我们需要为其准备出一杆的调整杆，即第二杆就要尝试上果岭，至少要求打到果岭周围，然后用第三杆进行果岭上的调整或是在近距离打上果岭，这样就可以让最后的推杆在近距离内完成。但选择这个方案就需要我们开球必须将球打到右侧独立的岩石上，且不能落入粗草区，否则会造成第二杆距离不够。而一旦开球失误，那么王冠也就拿不到了。稳定心态，手别抖心别慌，反复挑战吧。（在挑战此王冠时，若到第 18 洞时已确定无法获得优胜，不妨顺便把打水漂三次的奖杯给解了，具体详见奖杯解说部分）

6–VS

对战角色	ファティマ
特殊要求	无
王冠条件	不使用力量模式
王冠难度	B

要点讲解：对手实力比较强，但漏洞还是很多，尽量抓住对手的失误在前三局就拿下比赛。

6–VS2

对战角色	ファティマ（COSPLAY）
特殊要求	POINT 决胜
王冠条件	不使用力量模式
王冠难度	B+

要点讲解：一定要在前面几洞解决掉对手，否则进入到第 17 洞时，由于不能使用力量模式，很容易落水输掉比赛。后 9 洞明显比前 9 洞更依赖力量模式，且对手实力也比 VS 强，略有难度的一个 VS 对决。

プラチナランク

7–VS

对战角色	アイザック
特殊要求	无
王冠条件	不改变电脑指定的球杆
王冠难度	B+

要点讲解：王冠条件的意思为，每次击球都使用电脑一开始指定的那个球杆，自己不能使用 L/R 更换击球球杆。其实这个要求不算难，因为一般电脑指定的球杆都比较适合当前的击球。但要注意，尽量不要将球打到粗草和沙坑里，这种情况下有时无法使用指定的球杆完成自己想要的击球效果。

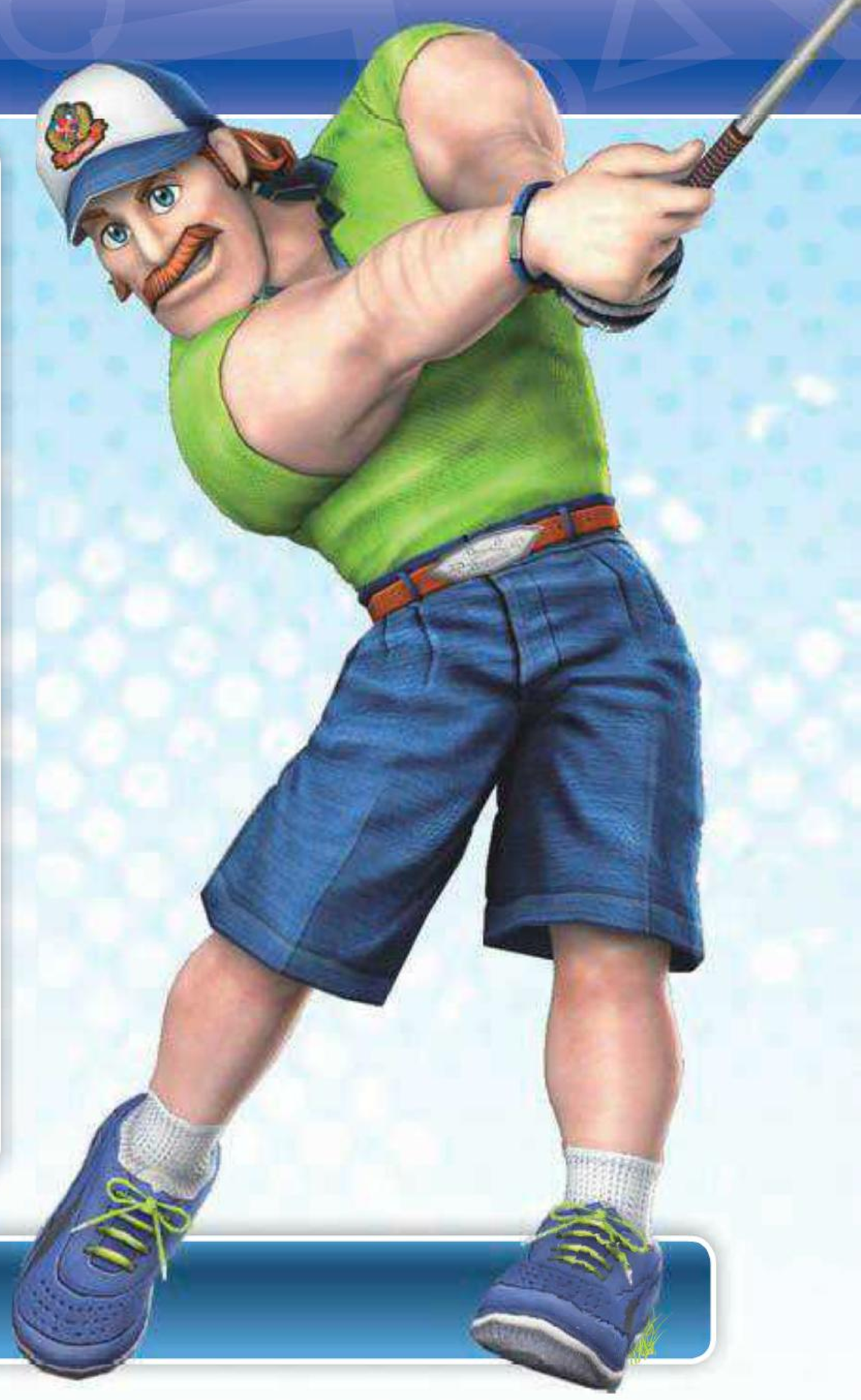
7-VS2

对战角色	アイザック（COSPLAY）
特殊要求	无
王冠条件	不改变电脑指定的球杆
王冠难度	A+

要点讲解：条件和上一关一样，但本关难度提升的主要原因在于想要赢得比赛变得很难。作为“最终 BOSS”登场的**アイザック**十分变态，击球几乎全 JI，配合超级旋转球以及果岭上推杆判断十分精准，我们的胜点在对手的一点点失误，对手失误的局内必须拿分。其实不能说对手失误，应该说在对手表现不那么变态的时候我们就一定要拿分，否则是几乎没什么机会赢的。

备注

王冠的难度没有固定的标准，上述等级评定仅为参考。具体比赛中难度会因人而异，且运气也占很大的比重。同一关多次挑战且连续失败时会出现 EASY 模式，在选关画面按方块键更换 EASY 模式与 NORMAL 模式。EASY 模式下对手的强度降低，并且在 EASY 模式下王冠和奖杯都可以取得，不过取得的王冠或星星的头上都有小草标志，想要消除该标志只需在 NORMAL 模式下再度完成挑战即可。



白金攻略

PSV 从发售初期就能够对应奖杯系统实在是件喜事，虽然不是所有人对奖杯都感兴趣，但即便不是奖杯饭，也肯定希望尽量多得几个奖杯。毕竟奖杯是游戏的重要附加价值之一，一个好的奖杯设定能够大大增加玩家的游戏动力，也能促使玩家去体验自己本不会主动去体验的游戏感受，个人认为这才是奖杯最主要的效用。本作作为第一个对应奖杯的《大众高尔夫》系列”，十分具有纪念意义。但是说实话，笔者虽然在游戏发售前曾经试想过会是怎样的奖杯列表，但不曾想到会被设置成这样。总体来说本作想要白金还是有一定难度的，难度主要体现在：技术＋时间＋运气，这三者缺一不可。时间可以慢慢刷，从难度上来说不算什么；技术上的要求主要是完成全王冠的挑战，这一点并不容易，但亦可通过合理的攻略方法达成，只不过因人而异耗费的时间可能会有所差异；最后的运气就十分考验人品了，说得严重点，也许对于运气十分不好的玩家来说，本作可能永远都白不了，但这个几率还是非常低的，也请各位相信自己的人品，面包会有的，人品也是会爆发的。鉴于此，本作白金奖杯的难度等级大概在 A 级，距离 S 级的差距其实只是网战上，由于涉及网络的奖杯只有一个且毫无对抗性，所以在一定程度上降低了白金奖杯的难度。虽然白金奖杯的难度等级在 A 级，不过炫耀度等级完全可以给 S 级，自己的奖杯列表里如果存在这样一个白金奖杯，含金量还是相当高的，有条件的玩家请一定要挑战一下！

奖杯列表

奖杯名称	杯种	说明
みんゴルファ－へ感谢をこめて	白金	获得其他全部奖杯
デイリ－参加赏	铜杯	参加并完成一回“每日大赛”
チャレンジの始まり	铜杯	通过初级级别赛事
アマチュア卒业	铜杯	通过业余级别赛事
一人前のみんゴルファ－	铜杯	通过专业级别赛事
チャレンジ快进击	铜杯	通过青铜级别赛事
クライマックス！	铜杯	通过白银级别赛事
チャレンジの终わり……?	铜杯	通过黄金级别赛事
これがホントのエンディング！	铜杯	通过白金级别赛事
压倒的パワ－	铜杯	开球时击出 350y 以上的击球
パタ－の名手	铜杯	打出 15m 以上的推杆入洞
幸运の水神	铜杯	打出一记“连续 3 次打水漂”成功的击球
初チップイン	铜杯	成功从果岭外围击球入洞
初バ－ディ	铜杯	成功打出小鸟球
2 重丸のスコア	铜杯	成功打出老鹰球
神のみぞ知る奇迹	银杯	成功打出信天翁
エ－ス！ を狙え	银杯	成功打出一杆进洞
驱け上がる稻妻	银杯	成功打出ライジングショット
华丽なる螺旋	银杯	成功打出スパイラルショット
炎の追迹者	银杯	成功打出ホ－ミングショット
受付系は伊达じゃない！	铜杯	购入角色**サツキ**的使用权
コスチュ－ムデビュ－☆	铜杯	购入一套 COSPLAY 服装
最高级の品质	铜杯	购入 LV3 的球杆及球
コ－スコンプリ－ト！	铜杯	购入所有球场的使用权
オ－ディオマニア	铜杯	购入所有 BGM
ギアコレクタ－	铜杯	购入所有种类的球杆及球
美术品收集家	铜杯	购入所有壁画
ギアマスタ－	银杯	购入所有 LV3 的球杆及球
SOLD OUT	金杯	购入所有商店内的物品
ロビ－キャラパ－ツ收集家	铜杯	普通迷你人偶部件收集率达到 50%
ロビ－キャラパ－ツ爱好家	银杯	特别迷你人偶部件收集率达到 50%
ロビ－キャラパ－ツコレクタ－	金杯	豪华迷你人偶部件收集率达到 50%
ショット方式の选定	铜杯	使用过所有的击球模式并完成比赛
一途な思い	铜杯	一个角色的爱着度满
ミンナダイスキ！	金杯	所有角色的爱着度满
满点の星空	银杯	挑战模式下所有比赛获得金星
キング・オブ・キングス	金杯	挑战模式下所有比赛获得王冠
	总计：1 白金　4 金　8 银　24 铜	

部分奖杯获得方法解说

压倒的パワ－

不用特别着急的奖杯，虽然初期很难一杆打出 350y 以上的击球，但后期这个条件还是很轻松的，利用道具的加成把高级角色的力量增加到 300y 以上时，在顺风下坡的球场很轻松就可以打出，比如最终球场的第 1 洞。此外在第三球场的第 4 洞，通过走场地右边的高架桥，成功时是肯定可以得到该奖杯的，如图。

パタ－の名手

15m 是个很远的距离，其实在大部分时候，当我们将球打上果岭时很难达到这个距离，当然如果有达到这样距离的机会就顺便尝试一下。如果在正常攻关流程中没有拿到这个奖杯也无所谓，之后刷角色爱着度时在第一个球场可以创造很多机会拿到这个奖杯，由于奖杯没有要求必须是 PAR 以上才可以，所以即便超出标准杆很多，只要是 15m 以上推杆就可以。所以可以在球上了果岭后，自己把球打到适合的位置反复尝试，由于第一个球场相对比较平坦，这个奖杯很轻松就可以拿到的。

幸运の水神

这个奖杯不是要求连续打出三杆，每杆都打水漂成功；而是要求在一杆中球遇水面后打三次以上的水漂。这个奖杯应该算是铜杯中难度最高的了，需要注意以下几点：

1：打出的球必须要成功上岸，单是打出三次以上的水漂但最后落水的话是不算的。

2：成功打多次水漂要求必须打出超级上旋球，且球杆最好为弧线较低的 W 型球杆或数字较大的 I 型球杆。

3：比较容易达成的地点为第二球场的第 5 洞，开球时左边的水池很好利用。但实际比较推荐的是最终球场的第 16 洞跟第 18 洞，原因在前面“全王冠挑战”的相应解说部分有提到过，还有一个原因是后两处如果失败了的话会要求重新打，比较方便挑战。

初チップイン

这个奖杯千万别急，新玩家们一开始可能觉得很难，实际上这个实在是太简单了，到后期**チップイン**成功数将会是三位数。早晚会拿到的奖杯。

初バ－ディ

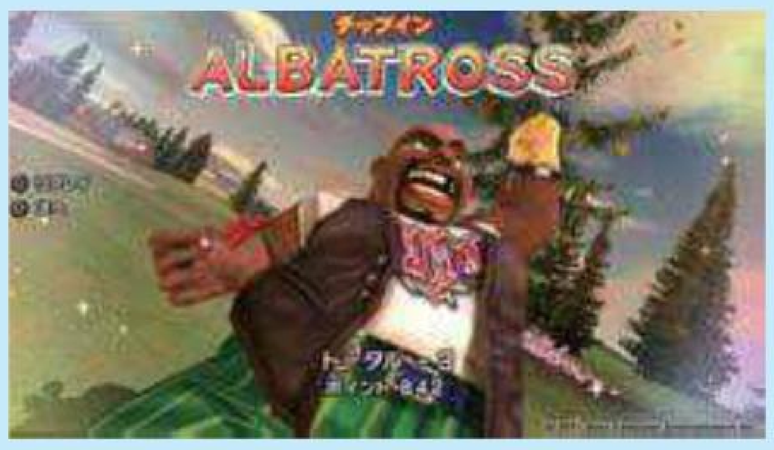
这个不用多说了，只要打出小鸟球即可，这个奖杯是开始游戏 10 分钟内就可以拿到的。

2 重丸のスコア

这个奖杯同样不用着急，后期上级角色的力量轻松可以打出。老鹰球笔者目前有将近 200 个。

神のみぞ知る奇迹

个人认为游戏中第二难拿的奖杯（有很多人认为是最难拿）。这个奖杯其实考察技术的点很低，更多的是考验玩家的人品。信天翁只可能出现在 PAR4 和 PAR5 的球洞，而 PAR4 可以一杆上果岭的球洞本游戏大概只有 5 个，所以更多的要靠 PAR5 的球洞。在角色力量上到 260 以上后，很多 PAR5 的球洞都可以在第二杆尝试信天翁。个人认为，角色的球路为弧线球，且控球精度不太高时反而比较容易。直线球的变化很少，只要角度偏差了一点，基本就完全没有希望了，而且角度的计算难度大家是知道的；弧线球因为落地后也会带旋转，且控球精度不高的角色可能会出现各种有意思的情况，笔者就是使用上级角色打了好久也无法凭借计算的角度打出，最后在心不在焉随便打的情况下用“黑社会大叔”在第一球场的最后一洞打出了信天翁，十分意外。所以这个真的很考验人品，不过按照几率学来说，随着尝试次数的上升，出现的概率也会上升的，排除掉某些“极佳人品”的，大部分玩家在游戏时间达到 80 小时以上后基本都会出现。



エ－ス！を狙え

基本与信天翁属于同一类型——拼运气！不过，相对于信天翁来说，一杆进洞似乎要容易很多，正常情况下在拿到信天翁前，一杆进洞至少可以打出 1 ~ 2 个。一杆进洞只能发生在 PAR3 跟 PAR4 的球洞，且基本以 PAR3 为主。最理想的状况其实是在 PAR4 的洞打出一杆进洞，这样还可以同时拿到信天翁的奖杯，比较推荐的地点为第一球场的第 1 洞，有很多人都是反复刷这一洞得到了这两个奖杯。当然在正式比赛中要拿到也不是特别难。与信天翁不同的是，一杆进洞除了运气外还稍微靠一点技术，如果没有很好地运用各种技术还是不那么容易贴近洞口的。

驱け上がる稻妻

特殊的三种华丽击球的第一号，看上去似乎很难，但实际上**ライジングショット**还是比较容易成功的。在第一个球场，可以有意识地把球打在靠近果岭的边缘地区，由于**ライジングショット**没有距离以及其他要素的限制，所以除推杆以外的所有打击都可以触发。既然这样，那自然是离球洞越近越好，由于本作的球洞全部为随机变化产生，这里不能提供一个固定的攻略点，但是第一球场的场地很平坦，几乎所有的球洞都可以用来完成这一奖杯。并且这个奖杯并不要求 PAR 以上的入洞，所以反复将球击打到外围草地来尝试是可行的。建议选择控球精度为 A 以上的角色，击球时注意地面的倾斜，风速可以不考虑，但地面倾斜一定要考虑，最后尽量出 JI。

华丽なる螺旋

特殊的三种华丽击球的第二号，具体攻略方法与前面的**ライジングショット**完全一样，惟一不同的是，尽量将角色侧旋球的能力降低，过高的侧旋值会使控制变难。此外前面没有提到的一点，是三种特殊击球的要求是命中旗杆，所以即便是球先落地然后在滚进洞瞬间命中了旗杆也是算的，不需要打中很高位置的旗杆，但落入后再碰触到旗杆的话是无效的。

炎の追迹者

特殊的三种华丽击球的第三号，也是不同于前两种的最特别的一种击球。虽然三者同样都为银杯，但明显最后的这个要难得多，奖杯等级完全是金杯＋，个人认为难度从某种程度上来说要超越信天翁。之所以这么说的原因在于：想要击出**ホ－ミングショット**必须让球产生可以回转的效果，如果正常落在果岭的球产生不出回转效果的话，那么这个球即便击中了旗杆也是无归巢效果的。而想要让球产生出这样的回转效果的条件其实是比较苛刻的，主要有以下几点：

1：必须为超级下旋球，即潜在要求为打击必须是JI。其实这个是基本条件，写出来是为了防止新手玩家忽视掉最基本的要素。

2：力量必须达到使用球杆的70%以上。

3：球杆的限制为：普通能力角色，从1W到4I；拥有**アプロ－チ**能力的角色，从1W到AW。

4：角色的**スピン**值达到要求。由于不同的距离跟球杆下对**スピン**值的要求均不同，所以即便官方也无法给出具体的参数，但还是建议在单独攻略此奖杯时尽量将**スピン**值加到B以上，越高越好。

5：极度前倾的地面以及非普通草坪都是不可以的。

在这样的条件下，还需要让球准确地命中旗杆，不得不说难度真的是非常高，要知道仅仅是JI打击这一项就让成功率降低很多。正常情况下，普通人的JI率大概在30%～40%之间，也就是说10次尝试中就算其他条件都满足了，能出JI的也只有3、4次，没有JI就不存在超级下旋球。在上面的几项要素中惟一可以改进来提高成功率的只有角色属性，建议后期如果所有该完成的都完成时若还是没有拿到这个奖杯，就单独攻略，选择带有**アプロ－チ**能力的角色来攻略，这样可以让“可以尝试”的机会变得多起来。

注：以上奖杯均为有特殊要求的击球，需要注意的是这些奖杯的获得条件是必需是在官方赛事中。所谓的官方比赛不是指官方举办的需要联网进行的“每日大赛”，实际上官方比赛是挑战模式、练习模式、联网模式下除以下条件（パワ－モ－ド无制限、デカカップ、无风大会）外的所有赛事。

デイリ－参加赏

对于那些购入游戏版本与自己账号服务器不一致的玩家。如果不更换游戏或更换服务器，那么就无法使用在线通行证，无法联网进行“每日大赛”，这个奖杯自然就拿不到。如果确定不在乎到也无所谓，千万不要等到游戏进行到了后期时才后悔想要重新来过，那样耗费的时间与精力可是无法计量的。所以虽然网战类奖杯只有一个，但鉴于PSV账号系统的特殊性，不像PS3随时可以弥补，一旦最初确定了就请谨慎行事，尤其在游戏版本的选择上。

コスチュ－ムデビュ－☆

要求购入一套COSPLAY服装，在游戏初期可能很多玩家会找不到哪里才有COSPLAY服装卖。COSPLAY服装需要击败“VS2”下的对手后才可以在商店中买到。前面已经讲过了“VS2”对手的出现必需达到相应的王冠数，对于初期连王冠条件都看不到的玩家来说，自然无法在初期就找到COSPLAY服装。

コ－スコンプリ－ト！

由于球场比较贵，所以不建议过早购入全部的球场使用权，这部分资金用在装备上会使游戏进行得更顺利，中后期资金充裕后再慢慢购入也不迟。

オ－ディオマニア＆美术品收集家

这两个奖杯一个是全BGM一个是全壁画，虽然是两个铜杯，但其实隐藏属性下其奖杯难度都是金杯级别。原因在于，BGM与壁画分别各有一个是要击败白金级别赛事中的“VS2”对手才可以解锁的，而前面也有提过，这个条件其实与完成全王冠的挑战是等价的，所以说这两个奖杯如果没有拿全王冠的实力是无法得到的。

SOLD OUT

虽然要求是购入所有商店内的物品，但其实迷你人偶部件是不算在这其中的，所以千万不要在前期把大笔的钱花在迷你人偶部件上。

ショット方式の选定

前面也说过，建议玩家在购入了所有的击球模式后就依次在比赛中使用并熟悉每种击球模式的特点来找到最适合自己的击球模式，在这个过程中自然就可以把这个奖杯解开。需要注意的是，参加的比赛一定要是官方比赛，这点与前面的特别类击球奖杯是一样的。其次需要注意，一定要完成比赛，中途退出的话是无效的。

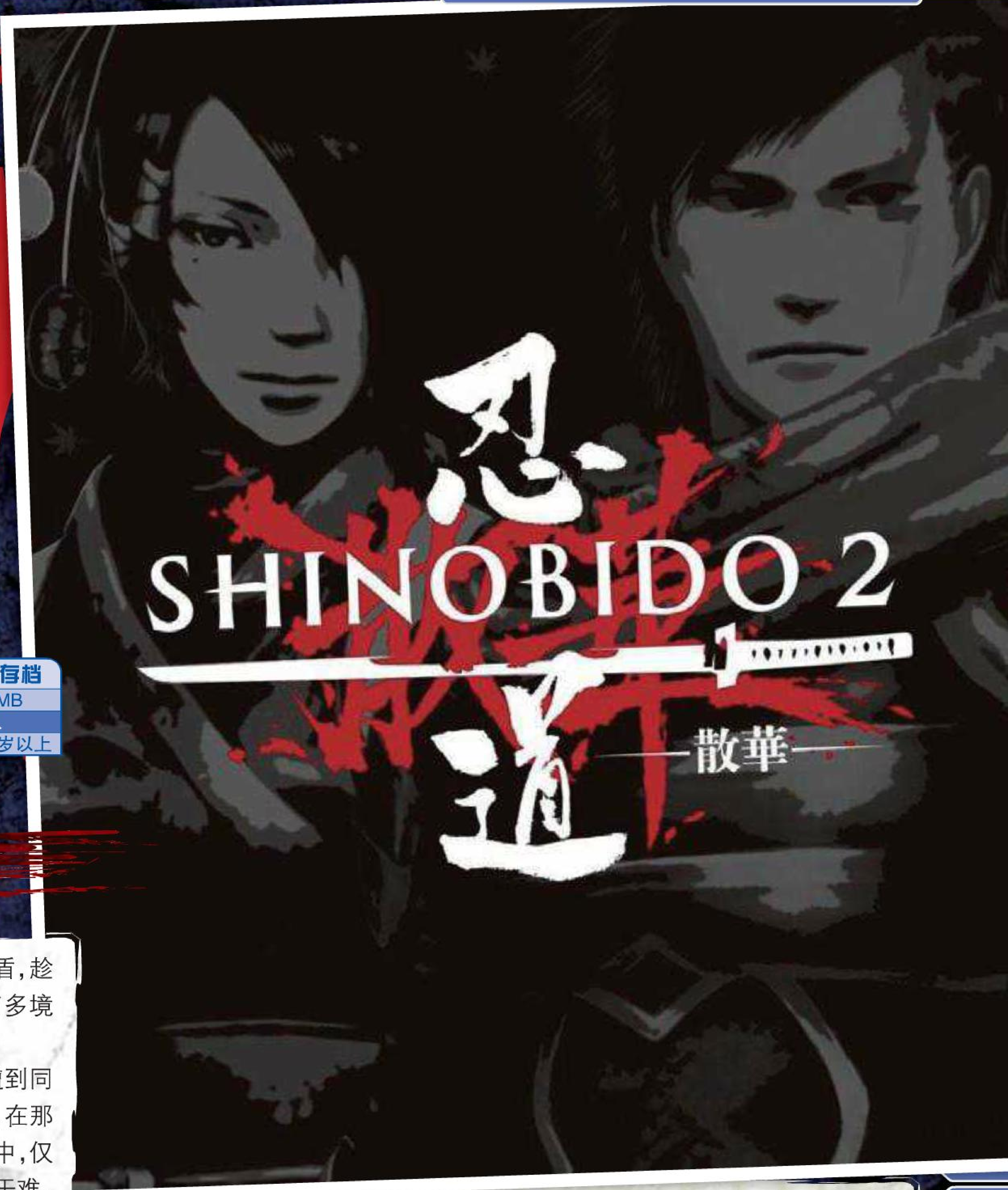
ミンナダイスキ！

非常耗时的一个奖杯。本作一共有13位可用角色，每个角色的爱着度如果要刷满一共需要进行10场完整的18洞比赛。按照球场难度不同，耗费时间也有所出入，平均下来大概完成一个18洞的比赛需要25分钟，那么总共就需要10×25×13=3250分钟，大致为55个小时。建议大家在流程中一个角色的爱着度满后就立即更换另一角色，这样在正常的流程及王冠挑战中就可以将6～7人的爱着度刷满，剩下的就留到全王冠挑战完成后再慢慢刷吧。

满点の星空

虽然是全星星，但实际难度跟全王冠是几乎一样的，原因也在于白金级别赛事的“VS2”。这个奖杯大多数情况是与**キング・オブ・キングス**一起拿到的，只要在最终对决中一次性满足王冠条件击败对手，那么自然双杯同时入手。参照全王冠攻略慢慢打吧。

在PSV发售初期能有这样一款休闲娱乐大作真的是件很幸福的事。游戏画面在初期看来可能不那么惊艳，但后期你会觉得画面的感觉还是十分不错的，由于官方对PSV截图功能的限制，使得游戏中截取的图片质量都非常低，只能满足攻略要求，请各位还没有购入游戏的玩家不要被本篇攻略的截图给吓到。“《大众高尔夫》系列”有一种魔力，让你在不知不觉中就花费数十甚至数百小时，这里建议各位玩家轻松地享受该作的乐趣，不要太急功近利，白金与王冠不是游戏的全部。每天打打官方的“每日大赛”，随便战上两局才是最惬意的玩法。期待日后官方的DLC能够带给我们更多的惊喜吧。



《忍道2 散华》游戏的评价系统设计得非常友好，不会出现高评价与珍稀忍具挂钩的情况。此外，即使在任务中被敌人发现，也不至于满盘皆输，不像《天诛》，隐秘了20多分钟，最后不慎暴露行踪，为了高评价和道具而必须重头来过。相比起“《天诛》系列”而言，“《忍道》系列”追求的是更自由更爽快的忍杀体验，虽然后者的任务深度和剧情饱满度都不如前者，但在这个充斥着车枪球等商业化的游戏年代里还能在掌机平台上体验到一款忍者风的作品实属不易。下面就让我们一同来体验风华忍者那华丽多彩的血祀杀法吧。

文 狼来了　美编 心の永恒

ACT	忍道2 散华			游戏卡存档
	忍道2 散华			1057MB
	Spike	2011年12月17日	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：4900日元		无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

剧情梗概

时为室町后期，宇高多是由一条家所统治的小国，这里虽地少人稀但还算得上和平。然而邻国赤目家为了侵略领土，与新兴的寺社势力“阿无璃他教”联手，掀起了“宇高多之乱”。另一方面，一条家的谱代家臣风天寅三郎久秀，以东方大国芳穰家为后盾，趁机向主公举起了反旗。宇高多境内再次被战火所笼罩……

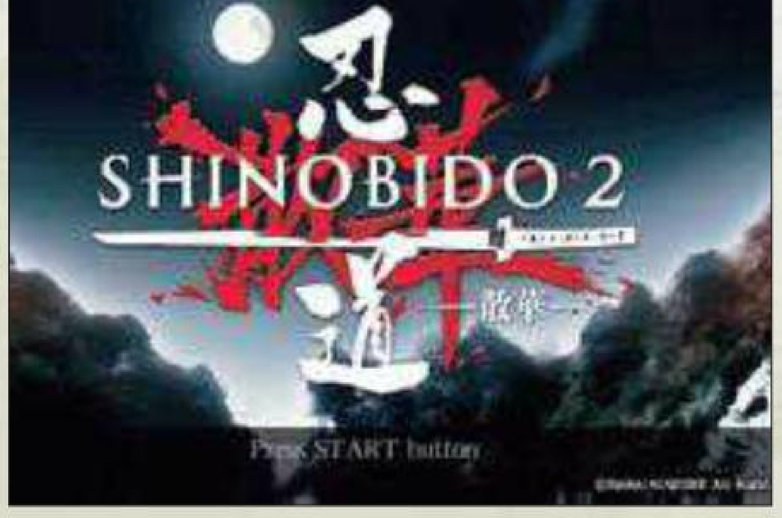
同时，风华忍者一族因遭到同胞的背叛而在一夜之间覆灭，在那场将一切都焚烧殆尽的大火中，仅有一名名为“膳”的忍者幸免于难。

膳受到了飞鸟一族的首领 -- 黑鹰佐治的救助而存活了下来，当他正准备离开飞鸟之里时，佐治让膳留下来，一边帮忙复兴败落的飞鸟一族，一边收集叛徒的情报。

操作简介

基本操作	
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
△	血祀杀法/拾取/投掷/搬起/放下/开关门户
□	通常攻击
○	冲刺/拔刀/收刀
×	跳跃/斩刻・止
L	锁定/防御
R	蹲下
R+○	主视点
START	暂停/显示选单
SELECT	显示道具管理画面
上/左/右方向键	使用道具
下方向键	钩锁

选单画面的操作	
方向键	切换页面
○	确定
×	取消
L/R	切换类别
SELECT	显示说明



各动作的操作		
按住按键	△	斩刻（注）
冲刺时	□	冲刺攻击
蹲下时	左摇杆	蹲下移动
	蹲下移动中接触墙壁	贴墙
	□	蹲下攻击
	×	原地翻滚至背后
	○	主视点
	△	投技
	左摇杆+×	翻滚移动
	向前翻滚移动时接触敌人	武士强蹬
锁定敌人时	L+左摇杆的下方向+△	见斩（注）
贴墙时	左摇杆的左右方向	贴墙移动
	移动至墙壁边缘	探出身体窥视
探出身体时	左摇杆上方向	拉近窥视的距离
	○	探身主视点
	上/左/右方向键	探身使用道具
	□/×	冲出
	按住△	斩刻（注）
跳跃时	□	跳跃攻击
	跳跃至地形的边缘	悬挂在边缘上
悬挂时	左摇杆的左右方向	悬挂移动
	×	往上爬
	左摇杆除上以外的方向+×	落下
	R+○	主视点
	按住△	斩刻（注）
落下时	按住○	风黑羽（注）
倒地时	□/△/×	原地起身
	左摇杆任意方向+R+×	往输入的方向翻滚起身
空中受创时	连打□/△/×	受身

注：斩刻、见斩、风黑羽会随着流程的推进自动习得。

忍术皆传 在斩刻发动后的演出过程中，按 × 键就可以使用“斩刻・止”，作用是斩刻动作结束后，男女主角不会跳回起始的地点而是直接呆在敌人的尸体旁边。

画面解说

1. 指南针：指引玩家前往目标地点。

2. 道具栏。

3. 斩刻图标：触碰即可发动斩刻。

4. 斩刻计量槽。

5. 杀气图标。

触控操作		
通常触控	点击杀气图标	注视杀气的来源
	点击指南针	显示全体地图
	点击道具栏	显示道具管理画面
	点击斩刻图标	发动斩刻
	长按斩刻图标	关闭/开启斩刻计量槽
	点击背触板	主视点
贴墙时	点击背触板	探身主视点
悬挂时	点击背触板	主视点

主菜单简介

飞鸟之里是主角的活动据点，在这里可以接受任务的委托或进行道具管理等行动。

任务依赖

包括主线在内的所有任务都在此处接受。没有报酬的任务就是主线任务，有时候会同时出现两个主线供玩家选择，无论选择哪一个，都将影响结局的走向。

每个任务的前面都有图案显示委托人的势力，玩家可以从三大势力中自由选择想要受领的任务，主角所采取的行动将会对势力间强弱情况有直接的影响。各势力的实力以军事力、兵粮、御莲表示。其中“兵粮”减少会导致士兵的能力减弱，而“御莲”表示委托人对主人公的信赖度，只有信赖度高了才能接受更重要的任务。除了三大势力外，还有问号形状的未知势力以及主线的特殊图案，这些任务基本不会直接影响三大势力的实力，但说不定会遇上特殊的任务，比如保护外出的公主或是为民除害等，个别任务还是连续触发型。

任务的基本报酬和种类一目了然，而右下方的星数则表示任务难度，星数越多难度越大。选取任务后能通过左右按键来查看任务的明细，比如地图、成功/失败条件、委托人及敌势力的实力增减等，其中比较特殊的是“特约”这一栏，如果玩家在任务中完成了特约的要求，过关结算时会得到额外的奖励。再往下一栏的“特殊评价”则会根据玩家在任务中的具体表现来作出评价，比如完成任务时暗杀了绝大部分的敌人，那么过关后就会取得“隐密”的评价，这也关系到奖杯的取得。

矢文

手纸

在这里查看各大名和黑鹰佐治等角色捎来的信息、不定期寄来的书刊信件等，部分附带语音，有些信件还会赠送道具，由于手纸达到一定数量后会从最下面的一项开始自动删除，且无论阅读的与否，因此在完成任务后，看见矢文一栏前有NEW的字样时请务必前来查看。

助言

黑鹰佐治给膳的建言，比如任务的种类、其他忍者军团的简介、奥义书和设计图的作用等等，随着流程的推进会不断更新。

情报一览

宇高多的形势

该选项中可以查看各大名的实力明细，除了军事力、兵粮、御莲外，还有当前奥义书、设计图的取得数量。通过左右方向键翻页后，在大名的头像下会看见他们对目前形势的感言、御莲的增减理由、以及当前较为信赖的忍者军团，如果接受了与该大名敌对的委托任务，那么在任务中的敌人就极有可能是对应的忍者军团。

熟练度

完成任务时，根据玩家的表现会得到相应的经验值，比如是否被敌人发现、特约内容的完成与否、杀死敌人的方法等，每升一级都会得到1点技巧点数（简称SP），SP用于提升角色的各项能力。除了在任务完成后的结算画面中提升角色的能力外，玩家还可以来“熟练度”这一栏里便捷地分配点数，按L/R键可以切换角色。可强化的能力包括：体力、攻击力、防御力、钩锁的射程以及斩刻的格数，其中钩锁的射程每增

火祭之膳

本作的主人公，因为同族人的背叛致使风华一族遭到了灭族之灾，而濒死时受到了飞鸟一族的救助而存活下来的膳便成为了幸存者。苟且残喘的他满脑子中只有一个想法，那就是对背叛者进行复仇。膳的冲刺攻击非常强力，最后一段攻击附带破防效果。通常攻击也有不错的连贯性，有时候连打攻击键还能在墙角里屈死不少BOSS，可以说是简单粗暴。他的旋祀（跳跃到敌人的上方或者从敌人上方的高处落下时发动的血祀杀法）收招动作非常快，是缩短任务完成时间的利器之一。其弱点是见斩成功后的演出过程较长，虽然途中处于无敌状态，但在敌人密集的混战中杀敌效率偏低。

忍术皆传 游戏中有无限复制道具的方法，具体方法请看文章后面的调合指南部分。

加一米需要花费 4 点 SP，每一格斩刻则需要 10 点 SP。

瓦版

瓦版会每日更新一次，内容为当日发生的、值得注意的事件，如果没有特别的事件则不会显示。

过去的评价

查看以往任务完成时的评价明细，和手纸的设定一样，达到一定数量后会从最下面的一项开始自动删除。

道具栅

道具管理

本画面在战斗中也能按下 SELECT 键呼出。道具分为忍具、药品、素材、其它共四类，玩家可以在此装备、查看、舍弃或卖掉道具，按□键能呼出副菜单，该菜单中最主要的功能是将选好的道具赠予三大名来提高好感度。

素材调合

同类型的素材视为一种成分，将成分放入壶中，然后通过抽出来得到效果强化的道具，可供抽出的道具分为“饮药”、“烟玉”以及“武士骗し（寿司）”三种。壶有残量值的设定，假如残量值已经达到该壶的上限，那么就无法继续放入素材。初始的黑鹰壶只能放入一种成分，后期的壶至少能放入两种以上的成分，抽取出来的道具就同时具备两种以上的效果，比如放入治愈和疾风成分抽取出来的饮药，喝下去时就能同时回复体力并得到速度的加成。满足特定条件并有相应的道具后，可以调合出秘药或特殊的忍术。在调合画面按 R 键能直接切换到抽取界面，按 L 键则进入壶管理的界面，该界面中从上往下的选项作用是：稀释成分，得到的道具数量增加，但效果降低；煎药，得到的道具减少但效果上升；舍弃壶中的所有成分；为壶命名。不同调合壶的最大区别就在于残量值上限和可供同时装入的成分种类。

购入

此处可购买各种道具，其中最为重要的道具就是最后一栏中的“壶”，建议玩家存够钱后直接购买最后一种能够放入 5 种素材的蝴蝶壶。

壳却

按○键确定要卖的道具后再通过左右方向键来选择卖出的数量，最后按△键才能将道具卖出。

交信壶

应用到 PSV 的“near”功能，每 24 小时可以往交信壶中放入一种道具，如果周围也有玩家玩《忍道 2 散华》的话，可以在 near 界面中进行通信。通信后，之前放入的素材会增加成分值，而素材以外的道具则会增加个数。

枫

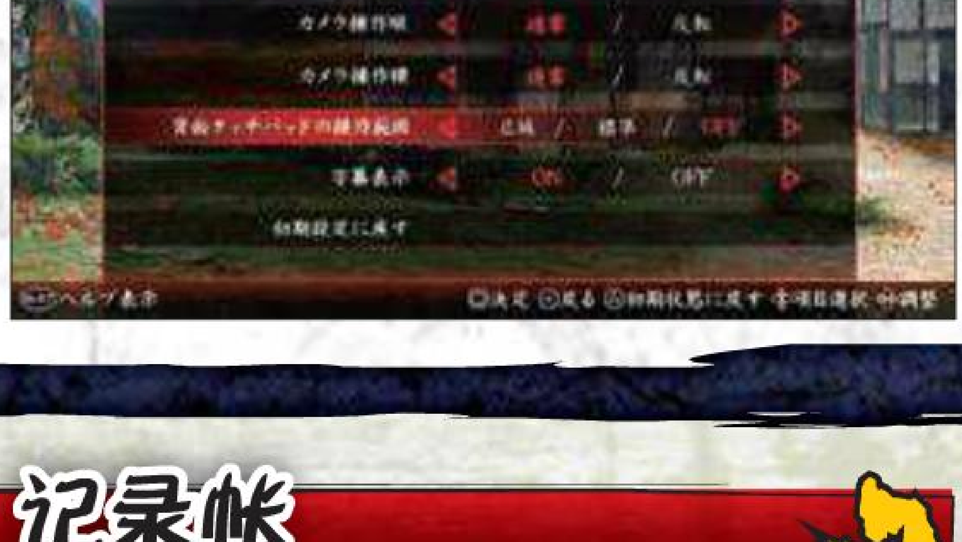
突然出现并守护膳的女忍者，膳起初曾误以为她就是之前已经被柏树之修焚尸的爪红之珊，她的真实身分其实是珊死前被天魔镜复制出来的镜像，虽然有人类的身体，但完全没有任何珊在生时的记忆，性格也和珊完全不相同，不过在她空洞的身体里，残留着一个强烈的意识，那就是保护膳。珊的通常攻击连贯性强，但由于是多段攻击再加上其较短的攻击距离，使得她的通常连击不太稳定。虽然可以通过按↑方向将通常连击的最后一段变为破防攻击，但本身的收招时间过长导致破防后也难以追击，而判定极慢范围也不广的冲刺攻击更是鸡肋。好在极快的见斩动作提高了她在混战时的生存率及杀敌效率。

修行

初玩本作的玩家的必经之地，用于熟悉游戏中的各项操作，完成初始的修行后会追加后续的项目，而流程中自动习得的斩刻、风黑羽以及见斩后也会追加对应的修行。

各种设定

在此设定音效、流血表现、视点操作的反转与否、背触范围、背触开关和字幕开关，由于本作的战场变化较大，因此强烈建议玩家将背触功能关闭，以避免在任务中的误操作。



记录帐

保存、读取游戏的进度、以及退回至标题画面。

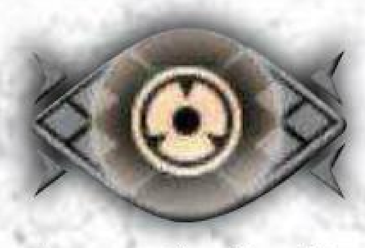
忍术皆传 本作共有 4 个难易度，从易到难分别是：易しい、普通、难しい、戒モード。其中前面两个难度在任务失败后可以选择重新挑战，而后面两个难度则没有这个设定，因此进行后两种难度的任务时，如果担心任务失败而影响了评价或各大名的御莲加减，可以先存档。

忍术皆传

无论是新手还是系列的老玩家，在正式开始游戏前或遇到难关时都可以阅读本栏中的各项忍知识，也许会对攻关有所帮助。

杀气图标

杀气图标是关系到玩家能否顺利完成任务的重要因素之一，只要按着杀气图标不松开，画面便会一直以杀气图标代表的敌人为中心，让玩家即使看不到敌人的身影也能大致了解到敌人所在的方位，而不同颜色的杀气图标代表着敌人当前的各种状态，另外 BOSS 和己方同伴的杀气图标外型有所变化，具体如下：



白色：通常状态，敌人并未察觉到周围有任何不妥，此时可实行血祀杀法，敌人也不会作出任何反抗。

紫色：敌人觉得周围有异样，开始往声音的来源或者隐约看见玩家的身影处移动。移动到该位置后，短时间后杀气图标会恢复成白色状态。如果要血祀紫色状态的敌人，敌人有反抗的可能，具体情况根据敌人的种类而定。

黄色：当敌人发现同伙的尸体，又或者被已经暴露的玩家逃离了敌人的视线范围后，杀气图标就会呈黄色，一段时间后会直接恢复成白色的通常状态。

红色：敌人已经看到了玩家，会拔出武器准备迎击并视情况呼叫同伴。一段时间后，红色的杀气图标会先恢复至黄色，然后再恢复为通常状态。

敌人的剩余体力：按稳杀气图标后，该图标周围会出现三角形的框，根据框的颜色变化可以了解到敌人目前体力值的残余量，简单来说就是三角框越红，敌人的剩余体力就越少。

黑鹰佐治

飞鸟一族的头领，在膳奄奄一息的时候救了他一命。佐治从充斥着满腔复仇怒火的膳身上看到了过去的自己，为了不让膳误入歧途，时常会给予他忠告和帮助，而失去了同伴的膳也非常信赖这位经常照顾自己的恩人。佐治相当于玩家老师般的存在，随着流程的推进，他会在矢文一栏的助言里给予玩家各种提示，而且还会不时送上一些道具来协助玩家过关。

忍者的技能

男女主角的主要技能 —— 斩刻、风黑羽以及见斩都会随着流程的推进而自动习得，而血祀杀法根据敌人的种类以及当前的状态会自动作出不同的演出，具体请参见右边的表格。

血祀杀法一览	
名称	触发条件
里祀(别名：首祀)	在敌人的背后
直祀(别名：卍祀)	在敌人的正面
旋祀(别名：女祀)	跳跃到敌人的上方或者从敌人上方的高处落下时
贯祀(别名：鬼祀)	敌人处于倒地状态中
大贯祀	在熊、多罗场忍者军团这两种大型敌人的背后
刺祀	在熊、多罗场忍者军团这两种大型敌人的正面
辻祀·阴(与奖杯挂钩)	玩家操纵的角色贴墙时，敌人从右侧通过
辻祀·阳(与奖杯挂钩)	玩家操纵的角色贴墙时，敌人从左侧通过
逆祀（与奖杯挂钩）	悬挂时，玩家操纵的角色上方有敌人
崩祀（与奖杯挂钩）	与敌人隔着障碍物时，如可以推拉的门
雫祀(与奖杯挂钩)	敌人站在有水的区域时，前后皆可，但不能从上方血祀
打祀（与奖杯挂钩）	敌人在拾取道具时

血祀杀法相关

靠近处于未察觉状态的敌人，当画面出现血祀预感和特殊音效的提示后按下△键，男女主角便会使出对任何敌人一击必杀的血祀杀法。注意并不是一定要在提示后才能发动血祀杀法，只要进入到指定的范围按键就必定能将敌人血祀掉，有时候会因为动作太快，还没来得及出现血祀预感就已经将敌人干掉的情况，游戏上手后这种情况非常多。比较特殊的是，就算敌人已经看到了玩家并处于杀气图标呈红色的发觉状态，也能靠近敌人后按△键来将其强行血祀掉，不过在此之前玩家还需要连打△键来增加血祀杀法的成功率，失败的话敌我双方都有可能出现喘气的硬直动作。根据敌我双方当前的状态以及所处地势，血祀杀法的演出动作也各有不同。

斩刻

发动斩刻的前提条件是：处于通常状态的敌人必须在屏幕的可视位置，且杀气图标至少呈半透明的状态时长按△键或者直接点击屏幕左下方的斩刻图标，在斩刻计量槽充足的情况下就会进入选取目标的静止画面。只要计量槽充足，那么可同时施行斩刻的目标数不设上限，不过通常情况下顶多只会遇到3个同屏的敌人。

选取目标并再次按键确认对象后，玩家需要根据画面中提示的方向同时推动方向并按下△键，正确输入后斩刻才会发动。假如输入失败或超过了规定的输入时间，系统会扣除对应的斩刻槽，且敌人的杀气图标会变为紫色的状态。斩刻发动前的任意一个步骤都可以按 × 键返回至上一步。

单体的敌人一般都使用血祀杀法来对付，而斩刻主要应用在两个以上的敌人互相监视时、地形复杂难以用常规方法进行血

忍术皆传 角色的培养：游戏中只有男主角膳和女主角枫供玩家使用，鉴于主线任务中只能使用膳，而 BOSS 战时又可以通过道具的辅助或特殊的方法来解决 BOSS，因此玩家无需提升他的攻击力，首选体力和防御力以免在高难度下被敌人一击必杀。女主角的使用时间关系到奖杯的取得，玩家可以优先提升她的钩锁射程和斩刻槽来提高刷奖杯的效率，具体原因请看后文的奖杯攻略。

祀、敌我双方高低差较大等特殊的情况。

此外，根据敌兵种类以及难度的不同，消耗的斩刻槽格数也不尽相同，详细的消耗及敌人信息请查看后文的相关表格。

风黑羽

风黑羽的作用是从高空落下的途中按稳○键就能在空中滑翔，松开按键后还会附带有一定的惯性。购买流程中期出现的道具“ふくろうのお守り”后，发动风黑羽的准备动作时间会稍微缩短，而且转向的幅度变得更大，可控度也因此得以提升，不过此道具的售价高达200000，因此不建议在资金短缺的一周目购入。风黑羽的特殊应用是当玩家从极高的地方落下时，将要接触地面前发动风黑羽来进行缓冲以避免从高处落下时所受到的强制伤害。

见斩

见斩可以理解为弹剑，发动方法是L键锁定敌人+左摇杆的下方向+△键同时按，输入后角色会进入一段短时间的自动弹剑状态。见斩成功时的效果为自动弹挡正面袭来的攻击，并以强力的招式给予对方重创，对象为下位的杂兵类敌人时一击必杀，而对上用心棒、熊或者BOSS级别的敌人时则需数次才能解决对方。见斩成功后的自动追击动作中处于全身无敌的状态。值得注意的是，弹剑的有效时间比想象中的宽松，因此建议玩家提前发动，不需要等敌方的攻击快要命中时才输入指令。此外不少非一击必杀的敌人在被见斩后，会有很大的几率立即出招，因此玩家在面对他们时，可以在见斩成功后再次输入见斩的指令来继续弹剑。

投技

投技的指令为贴近敌人后按R+△键。投技的主要用途有：1. 在场景的边缘附近将敌人投掷到深渊里，或是将敌人丢到井里实现不战而胜；2. 对一直处于防御状态的敌人实现破防。男女主角的投技动作和性能都不相同，但投技成功后都可以用通常攻击进行追打。另外，投技结束后，敌人从倒地状态到重新站起来有一段较长的时间，玩家可以放弃追打目标转而设置忍具或者进行回复等行动，不过此法只在1对1的情况下比较见效，因为投技的动作中若受到其他敌人的攻击，投技会被强制中断。

壁走&三角跳

往墙壁的方向跳跃后再按稳对应的方向，就能实现壁走，壁走后还能进行一次跳跃；跳往墙壁时不输入任何方向，然后再次输入跳跃的指令，角色就会反向使出三角跳。利用壁走配合三角跳经常能攀上某些以通常跳跃无法触及的建筑物边缘，是节省过关时间的实用技巧之一。

武士强蹬

靠近敌人后输入R+左摇杆的上方向+× 键，我方角色便会从敌人的上方一跃而过，动作完成后会处于站在敌人背后的状态，之后若用通常攻击追击，基本是必中的，因此武士强蹬是除投技以外的另一个破防手段。比较特殊的是，如果敌人的种类为山贼，那么在武士强蹬结束后，必定会出现血祀预感。

石榴割

石榴割是一种极为鸡肋的技能，它的发动方法为：先进行壁走或跳跃到墙壁上，然后在脱离墙壁前按□键，发动后玩家操控的角色会以较为固定的轨迹在空中持刀旋转并落下，如果命中处于通常状态的敌人，那么就会将其打成气绝状态，之后可以靠近气绝中的敌人使用贯祀将其一击必杀。看到这里，想必玩家也知道它为什么鸡肋了，“冗长苛刻的发动条件+攻击轨迹难以控制+必须命中通常状态的敌人”使它基本无法应用在实战中，而且遇到通常状态的敌人时，直接发动血祀杀法来得更为直接，想看看演出效果的玩家倒是可以尝试一下。

任务种类详解

丰富的任务种类是系列的一大特色，本作总共有13种类型的任务，其中救出类的任务有两种区别较大的行进方式，因此严格来说共有14种，下面简单地说明一下它们的任务目的和注意事项。

全灭

“将敌方势力全部解决掉”是全灭类任务的目标,玩家可以在任务依赖的明细中查看排除对象。每干掉一名目标,屏幕的上方都会显示剩余的目标数量,至于目标的位置,玩家可根据指南针的指示逐一寻找。不少全灭任务中还有己方的NPC,虽然他们不算是排除对象,但杀掉他们有几率掉落道具而且也不影响评价,除此之外还会得到若干经验值,因此建议玩家不分敌我地完成“全灭”任务。

忍术皆传 当敌人看到玩家后,都会先拔出武器准备迎击(个别敌人如熊没有武器的设定则不在对象范围内),此时敌人若受到攻击而出现受创硬直,那么拔刀的动作会被强制中断,利用处于收刀状态的敌人是无法防御的这一特性,玩家可在其拔出武器前不断连打通常攻击键将手无寸铁的敌人屈死。

暗杀

“手刃任务的指定目标”是暗杀任务的目标，目标大多是商人、敌方势力的大将以及熊等等，具体的暗杀对象同样可在明细中查看。需要注意的是，如果只完成目标而没有清理掉任务里的其余杂兵，那么过关评价几乎无法达到S级以上，因此在意评价的玩家请务必先

血祀掉数名杂兵，然后再对目标下手。另外，暗杀类的任务是快速推进流程的捷径之一，为了刷多结局对应的奖杯而不在意评价时可以直接将目标搞定后收工。

侦察

侦察任务是游戏中最容易完成的任务类型，任务开始后玩家只要直接前往出口并选择离开当前场景的选项就能完成任务，不过这样一来评价会非常低。侦察类任务出现的几率并不高，它的最主要作用是供玩家收集调合素材以及从一周目以后开启的角色建模，具体请参见后文的“角色建模”部分。

警护

保护指定的目标人物，让其在任务结束前一直存活是警护任务的主要目的，只要杀敌达到一定的数量，任务便会自动完成，一旦该名目标死亡，任务即为失败。任务中一般会有多名己方的NPC协助玩家杀敌，敌人会从四面八方源源不绝地出现，虽然他们的目的为杀死玩家保护的目标，但敌人会优先与最早进入他们视线范围内的角色开战。利用这一点，任务开始后玩家可以先站在高处，等敌人出现并盯上目标或目标的护卫时，迅速从身后靠近敌人发动血祀杀法。注意只要敌人没有看到玩家，那么就算他的杀气图标处于红色状态，也是可以发动血祀杀法的。风平浪静的时候切勿在己方NPC的附近按△键，否则男女主角会毫不犹豫地将自己人血祀掉，玩家也因此成为了叛徒，紧接着目标和护卫会一起对玩家攻击，就算成功完成任务，对应势力的御莲也会降低。

泥棒

泥棒相当于偷盗任务，玩家需要根据指南针的提示前往目标物所在的地方，然后带着目标从出入口离开便算完成任务。和输送任务一样，玩家可以先杀光沿途的敌人，然后毫无阻拦地偷东西。如果目标为米袋时，一般都会设置一个以上的米袋供玩家偷取，带着第一个米袋回到出入口时，系统会询问玩家是否想偷取更多的目标物，第一项为继续偷，第二项为放弃其余的米袋直接完成任务。完成任务时，系统还会询问是否将偷回来的东西交给委托人(强夺和收集类的任务都会询问)，第一项为交货，第二项或按 × 键为私吞，玩家可不要手抖选错了。不过就算选错了也可以在任务结束后前往道具棚中将该货物交给委托人。如果数个任务后还不交给委托人，他们不但会写信来质问，甚至警告玩家，数次警告无果后，该委托人的御莲会大幅度削减。

决斗

决斗类的任务也是供玩家采集素材的首选任务之一，因为在决斗任务中，场景里只会有决斗对象这一个敌人，而且该名敌人不会四处移动，只会在固定的地方等着与玩家决一死战，将其杀掉后即会完成任务。另外，虽说是决斗，血祀杀法和斩刻依旧有效。另外利用决斗任务也能快速地刷过关后的特殊评价，遗憾的是决斗类任务的出现几率偏低。

强夺

夺取敌方部队中的货物并将其运往出入口便能完成强夺类的任务，如果让强夺对象到达出入口或者货物掉入深渊，就意味着任务失败。值得注意的是，利用“斩刻发动中除主角外所有敌人皆进入静止状态”的特性，斩刻在强夺类的任务中有过人的表现。玩家可先从敌人的队伍后方将敌人逐一隐密血祀掉，接着悄然靠近到敌方搬运货物NPC身后可施行血祀的距离，先用连续斩刻将队伍前头的两名敌人杀掉，注意途中不要按 × 键，随后在斩刻演出结束后，趁搬货敌兵还没反应过来时将其血祀掉，一举歼灭三名敌人。此外，见斩依旧是混战时的首选技能之一。游戏后期，BOSS级别的涡虫或薄羽也会作为护卫出现在敌方的队伍中，因为在通常情况下无法对他们发动血祀杀法，所以玩家可以适当地使用附带负面效果的忍具来完成任务。

袭击

袭击任务的袭击对象并非敌人而是“牛车”，如果不能在牛车移动至目的地前将其破坏，那么任务将会宣告失败。牛车周围必定有成群的护卫，这一点与强

夺任务类似，此外场景中还会有其他的敌人在巡逻。牛车本身也会对玩家发动炮击且威力不俗，不过只要贴近它，它就完全无法对玩家进攻。因为牛车本身的耐久值非常高，如果不先将牛车的护卫们放倒，那么基本难以完成任务。相反的，只要杀光护卫，那么落单的牛车可以说是任凭玩家宰割的。玩家可以像强夺任务一样从敌方队伍的后方悄然杀敌，然后再用斩刻来解决掉牛车前方的最后两名敌人。

护卫

护卫任务的目标与袭击类的任务相反，玩家需要确保己方的牛车顺利抵达目的地。与警护类任务相似，不小心对牛车附近的己方NPC下手的话，会被视为背叛委托人，之后牛车也会朝玩家开炮。由于牛车的移动速度较慢，且离目的地的距离非常远，因此玩家要做好持久战的准备，得益于任务中能随时调整道具的设定，我方基本不用担心回复方面的问题。任务开始后，玩家可以像警护任务一样，躲在高处将靠

忍术皆传 搬运货物或生物时的移动速度极慢，此时玩家可以用“跳跃→落地前进一小步后跳跃”的方法来提高移动速度。不过需要注意跳跃后若落到比起点低的地势时，角色会产生短暂的硬直，如果高低差过大还会受到高处落下时的强制伤害。

近牛车的敌人逐一歼灭。如有漏网之鱼，当敌人和己方NPC发生混战的时候，为避免血祀杀法误杀同伴，建议玩家主动引开敌人的注意力，然后用见斩结果敌人。

收集

根据任务委托人的要求，在场景中收集指定数量的素材后再通过出入口离开就能完成任务。值，运气好的话敌人的尸体还会落下目标素材。值得一提的是，任务开始后，假如玩家的道具棚中已经有规定数量的目标素材，指南针会直接指向出口的方向。借助指南针的帮助可以轻松地找到目标素材，每得到一个目标素材，画面的上方都会提示目标素材的剩余数量。注意收集任务中也会有敌人出现，玩家可以顺便将他们血祀以赚取经验

输送

将货物运送到场景的出入口或者运往场景中固定的地方是输送任务的目的。无论是哪种类型的输送任务，都建议玩家先将货物放在一边，然后根据杀气图标的提示将沿路上的敌人清理干净，之后再搬运货物。注意假如货物不慎落入深渊，任务将会直接失败。搬运货物时的移动速度较慢，玩家可参考页面下方的小条来提高运货的效率。

诱拐

将委托人指定的对象强行带到场景的出入口是诱拐任务的目的。无论是一般的町娘还是手持武器的商人等，目标对象基本都不会老老实实地任由玩家摆布，他们发现玩家后会不断大叫呼救，就算被玩家背着移动也依然如此。因为诱拐对象死亡会导致任务直接失败，因此也无法将他们干掉后再搬运尸体。为了顺利、迅速地完成任务，玩家还是优先将场景内的杂兵处理好再向诱拐对象下手。和通常时的不一样，靠近目标按△键时男女主角不会将目标强行血祀，取而代之是直接将他们背起来，再次按键则会将他们放下。

救出

救出任务有两种行进方式，第一种为根据指南针的提示，前往牢房将关押在里面的NPC放出来并带着她们前往出入口逃生，有时候需要玩家解救多名NPC，有时候则不用，不清楚时可以在任务中按下START键查看任务明细；第二种，NPC在任务开始时就会呆在玩家身边，玩家只要带着她前往出入口即可完成任务。注意，无论是哪种行进方式，途中都有碍事的敌人，玩家应优先处理掉他们以免节外生枝。此外，NPC都有着近乎病态的好奇心，只要在她们特定范围内有可以拾取的道具，她们就会无视引路的玩家，径自往道具所在的地方移动，所以玩家在为多名NPC带路的时候，也要注意一下身后的情况或者根据杀气图标来确认她们的动向，发觉不妥就要赶紧将吸引NPC的道具回收。假如救出对象只有一名，那么建议玩家直接背着她赶路。

流程列表

游戏中共有三个结局，分别是“华一轮”、“华二轮”以及“现せ身”，流程的主线任务中会出现分支供玩家选择，选择的结果将影响到结局的走向。其中全部选择救人的任务会迎来“华二轮”；全部选择不救人的任务会看到“现せ身”；而分支中既有选择救人也有选择不救人的任务，会出现“华一轮”。具体请见表格。

第一章 散る华 燃ゆる华

进程	备注
完成修行并查阅各菜单的简介	–
完成各种委托任务	–
主线任务“山贼から罗刹镜を夺え！”	BOSS：赤目影虎、银莲花之凪。前者的铳击可以防御。推荐用冲刺攻击的一击脱离战术来对付他，或者用投技以及附带吹飞效果的招式将他从山顶丢下去。
完成各种委托任务	–
主线任务“镜を持つ恶德商人を退治しろ！”	到达目的地后任务结束，无BOSS战。
完成各种委托任务	–
主线任务“镜を夺つた丧巢忍者を追え！”	BOSS：薄羽
完成各种委托任务	–
主线任务“镜を夺った毛伸忍者を追え！”	BOSS：涡虫

第二章 再会

进程	备注
主线任务“道反茸を探せ！”或“银莲花を追え！”	“道反茸を探せ！”→华二轮路线；“银莲花を追え！”→现せ身路线。前者的任务中会出现熊，由于打倒它也不会有奖励，所以最好不要去招惹它；后者只要到达目的地后任务便会结束，没有BOSS战。
完成各种委托任务	–

薄羽

丧巢忍者军团的头领，擅长使用分身术，受雇于宇高多的各大名，流程中会与她多次交战。她的体力偏低，破防能力一般，中远距离的战斗时她有很大几率朝我方连续丢出手里剑，玩家应一直按稳L键处于锁定和防御的状态，等她露出破绽时用冲刺攻击来输出。期间看见她开始施展分身术时一定要快速上前打断她的准备动作，不慎让分身出来后对我方极为不利，每一个分身都拥有和本体相同的能力，同时有三个薄羽在四面八方朝你丢手里剑的话真是防不胜防，对策是迅速脱离战场再逐个击破，分身只要一击就能消灭。

忍术皆传 搬运货物或生物时(搬运生物时无法使用此法)的跳跃高度极为有限，因此面对一些较低的障碍物时也难以逾越只能绕弯路。此时玩家可以按稳R+○键进入主视点，然后对自己前方地面的位置使用钩锁，成功后背上的货物会以抛物线的轨迹甩往空中，活用此法能让货物直接越过许多高墙，以此来节省不少时间。

涡虫

率领着毛伸忍者军团的涡虫，头脑简单四肢发达的典范，和薄羽一样是雇佣忍者，经常带着爱犬ヘビトンボ一起行动。战斗时切忌和他打肉搏战，涡虫的移动速度较慢，拉开距离便基本不会被他的攻击命中，将他打翻在地后切勿恋战，他起身时经常会使用攻击范围较大的巨锤砸地。其余的攻击方式有原地旋转锤子，该招收招时会露出很大的破绽，是进攻的最佳时机；而挥舞锤子的近身攻击一般有两段判定，玩家可以在第一段和第二段判定之间的空隙上前使用见斩，比较意外的是他的体力值同样不高。

第三章 执念

进程	备注
完成各种委托任务	–
杀掉任意一位大名	–
完成各种委托任务	–
主线任务“咲夜姫を救え！”或“薄羽から夜叉镜を夺え！”	“咲夜姫を救え！”→华二轮路线，BOSS：涡虫；“薄羽から夜叉镜を夺え！”→现せ身路线，BOSS：薄羽。
完成各种委托任务	–
主线任务“（大名）を倒し茶枳尼镜を夺え！”	BOSS：一条/季判/风天、银莲花之凪。

第四章 想うはあなた一人

进程	备注
主线任务“ザジを薄羽/涡虫から救出せよ！”或“柏树之修を追え！”	“ザジを?? から救出せよ！”→华二轮路线，BOSS：薄羽/涡虫，根据前面分支的选择，出现的BOSS会有所不同；“柏树之修を追え！”→现せ身路线，BOSS：柏树之修，有两场连续的战斗。
如果之前选择了“ザジを薄羽/涡虫から救出せよ！”，完成后会再次出现“柏树之修を追え！”	同上
结局	打倒柏树之修后，剧情中会出现每个结局的变化，关注剧情的同学记得不要跳过噢。

通关特典一览

项目	条件	说明
通关存档继承	任意难度（结局不限）通关后	读取通关记录后系统会让玩家重新选择难度开始新游戏，通关时的所持道具、金钱、角色熟练度全部都可以继承到下一周目中。
开启角色建模	二周目以后	在任务开始前的选人画面中可以按△键开启角色建模的选择画面，具体请见下文表格。
熟练度成长上限增加	二周目以后	体力上限：100→200；攻击力上限：50–100；防御力上限：50–100。
“戒モ–ド”难度开启	任意难度（结局不限）通关后	本作中最高的难度
出现秘技“身をゆだねることの尊さ”的提示	看过游戏中的所有结局后（3个结局分别为：华一轮、华二轮、现せ身），系统会出现提示画面，不过就算没有看过全部结局，也能直接使用秘技	在任务中按START键进入停止画面，按稳L和R键后依次输入：↓↑→←↓↑□，成功后系统有特殊音效作为提示，想要解除的话再次输入指令即可，该秘技的效果为按十字键的←后，当前角色会装死。
出现秘技“好き嫌い言わない”的提示	同上	在任务中按START键进入停止画面，按稳L和R键后依次输入：↑↓↑↓←→□，成功后系统有特殊音效作为提示，想要解除的话再次输入指令即可，该秘技的效果为使用任何道具时都会将该道具吃掉，体力会得到少量的回复。

银莲花之凪

心系着修并随他一起成为了风华之里的叛徒，同时具备战力与战术的女忍者，为了阻止膳向修复仇而多次与主角对敌。凪的体力值非常高，攻击力不足的话战斗时间会拖得很久，玩家可适当使用地雷类的道具来增加输出。中距离时她会使用手里剑，但频率不高，近战的4连击由于附带破防效果，所以非常棘手。战斗时依旧是保持距离，防好她的暗器，引诱她使出4连击，等前两段攻击落空后上前对第三、四段攻击使用见斩，又或者在她4连击全部落空出现大硬直后再上前一顿猛砍，注意见好就收，否则容易被投技反击。

全角色建模开启方法一览

更换操控角色建模的功能必须从二周目开始才会开放，一周目就算满足了开启条件也无法在选人画面中呼出更改建模的画面。绝大部分建模的开启方法都是让玩家在任务中带着敌人的尸体通过场景的出入口离开。游戏中的主要角色以及个别特殊角色都设有专用的语音，而动作则会根据建模的性别固定为男主角膳或女主角枫，由于男女建模的熟练度也分别和男女主角通用，因此没有培养枫的玩家在选用女性建模时要小心因能力过低而难以完成任务。另外需要注意的是，除了泥棒和侦察类的任务外，在其他种类的任务中若想将尸体带走，当前任务都必定无法完成，详见表格。

忍术皆传 一周目时，在进入第二章后，女主角枫才可以使用。从二周目开始，游戏的初期便可以直接使用。

建模	开启方法	备注
火祭之膳	初期	–
火祭之膳（脸上无伤疤）	更改建模的功能开放后	左脸上没有伤疤
火祭之膳（隐藏服装 1）	以“难しい”以上的难度通关一次	黑色的忍者装束
火祭之膳（隐藏服装2）	膳的等级提升至35级	灰色的忍者装束
火祭之膳（隐藏服装 3）	以“难しい”以上的难度通关一次	黑色装束、红色眼球＋红色武器
爪红之珊	打出“华二轮”的结局	整体造型为枫的镜像
枫	更改建模的功能开放后	–
枫（隐藏服装 1）	使用枫的时间达1小时以上	黑色的忍者装束
枫（隐藏服装 2）	枫的等级提升至35级	卖萌兔耳装
枫（隐藏服装 3）	使用枫的时间达1小时以上	白狐装
柏树之修	打出“华二轮”的结局	–
柏树之修（现せ身）	打出“华二轮”的结局	–
银莲花之凪	打出“华二轮”的结局	–
金盏花之雫	打出“华二轮”的结局	–
鸦之ゴウ	完成特殊任务“续々・とある忍びにお礼がしたい”	“《忍道》系列”以往的男主角
金丝雀之キヌ	完成特殊任务“续々・とある忍びにお礼がしたい”	“《忍道》系列”以往的女主角
黑鹰佐治	更改建模的功能开放后	–
薄羽	完成主线任务“ザジを薄羽から救出せよ！”	–
涡虫	完成主线任务“ザジを涡虫から救出せよ！”	–
一条信辉	背着一条信辉的尸体（影舞者也可）离开	推荐任务：“姬の旅 一”、“一条のほろ苦い初恋のおもひで”
一条侍大将	一条信辉的建模开启后自动开启	–
一条武士	背着一条武士的尸体离开	–
季判	背着季判的尸体（影舞者也可）离开	推荐任务：“危险を顾みず收集せよ”、“阿无璃他の样子を见てきて顶戴”
季判侍大将	背着侍大将的尸体离开或季判的建模开启后自动开启	–
季判武士	背着季判武士的尸体离开	–
风天寅三郎久秀	背着风天寅三郎久秀的尸体（影舞者也可）离开	推荐任务：“战における金の意味”、“敌中突破”
风天侍大将	风天寅三郎久秀的建模开启后自动开启	–
风天武士	背着风天武士的尸体离开	–
赤目影虎	完成主线任务“山贼から罗刹镜を夺え！”	–
山贼	背着山贼的尸体离开	–
丧巢忍者 下忍	背着丧巢下忍的尸体离开	–
丧巢忍者 中忍	背着丧巢中忍的尸体离开	特征：戴着面具、穿着长筒袜
毛伸忍者 下忍	背着毛伸下忍的尸体离开	
毛伸忍者 中忍	背着毛伸中忍的尸体离开	特征：全身穿着小豆色的衣服
多罗场忍者 下忍	背着多罗场下忍的尸体离开	
多罗场忍者 中忍	背着多罗场中忍的尸体离开	特征：整体服装偏红色
用心棒	背着用心棒的尸体离开	–
商人（绿装束）	背着商人的尸体离开	只能通过特殊任务“あきんど祭”达成，带回任意一种颜色的商人就能开启全部商人的建模
商人（黑装束）	背着商人的尸体离开	同上
商人（红装束）	背着商人的尸体离开	同上
姬	更改建模的功能开放后	–
咲夜姬	打出“华二轮”的结局	–
町娘	更改建模的功能开放后	–
熊	更改建模的功能开放后	–
大熊猫	完成特殊任务“がう–(どうも)”	–
满身伤疤的熊	完成特殊任务“がう(お兄ちゃんを倒した人へ)”	–

一条信辉

目前统治宇高多的大名，士兵训练有素。信辉的统治能力出色，但面对国内纷乱的局势，他仍需要借助忍者的力量。信辉的体力值平均，攻击意识并不强，因为本身不会使用暗器，所以中距离时的威胁不大，不过通常和他战斗时都会处于狭窄的场景内，所以不能大意。他的多段攻击威力巨大且挥空后的破绽较小，等他招式前几段挥空再用见斩反击的打法依然有效，另外由于他挥刀时的动作较慢，玩家可尝试将他逼近角落，然后用连打攻击键抢断他出招的方法来收拾他。

敌方情报

难易度

杀死不同难度中的敌人得到的经验值加成各不相同，具体为：

难度	易しい	普通	难しい	戒モード
经验加成	1倍	2倍	3倍	4倍

杀敌方法

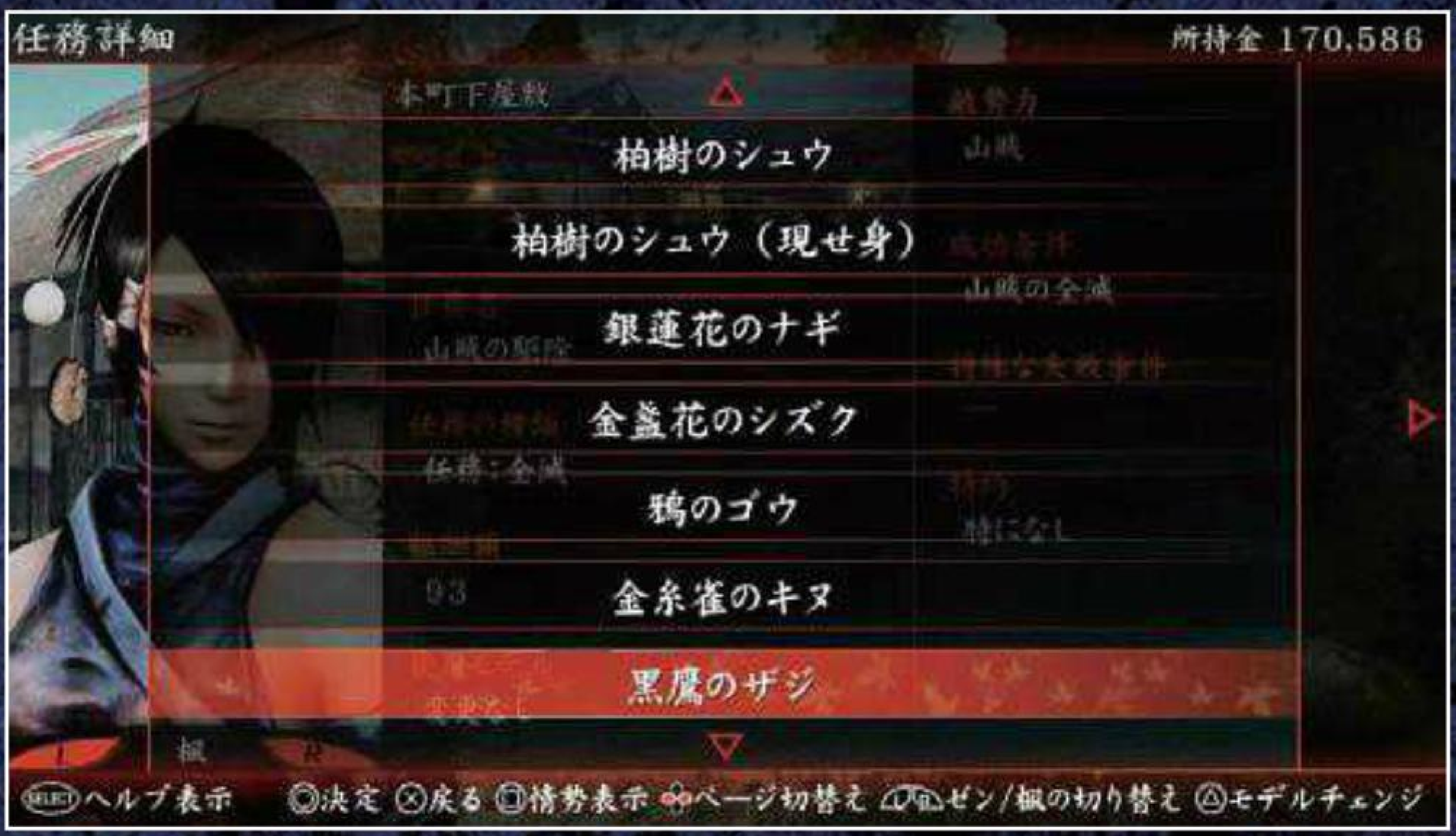
用不同的方法杀死敌人，得到经验加成也不一样，详见表格：

杀敌方法	斩杀	斩刻	见斩	血祀杀法
经验加成	1倍	2倍	3倍	4倍

奥义书

敌对大名所持有的奥义书数量也影响到经验值的取得，注意设计图只影响任务中的兵种，与经验值无关。

奥义书持有数	1本奥义书	2本奥义书	3本奥义书
经验加成	1.5倍	2倍	2.5倍



忍术皆传 杀死黑鹰佐治：在第四章的主线任务“ザジを薄羽から救出せよ！”或“ザジを涡虫から救出せよ”中，靠近到小屋附近但不要进入触发剧情的地区，虽然屏幕上没有杀气图标的提示，但只要玩家发动斩刻就会发现佐治的存在，无论任何难度下都需要 10 格斩刻槽才能对其下毒手。注意使用斩刻后不要按 × 键，否则会被关在小屋里出不来。

敌人数据

游戏中的大部分敌人根据难度的不同，使用斩刻时的斩刻槽消费格数也会相应地发生变化，注意 BOSS 处于忘却状态时可以对其发动斩刻，但倒地时无法成为斩刻的目标。此外，表格中的经验值为使用血祀杀法时得到的数值（各大名没有持有奥义书的前提下），部分无法以常规方法来实现血祀杀法的敌人数据以 – 表示。

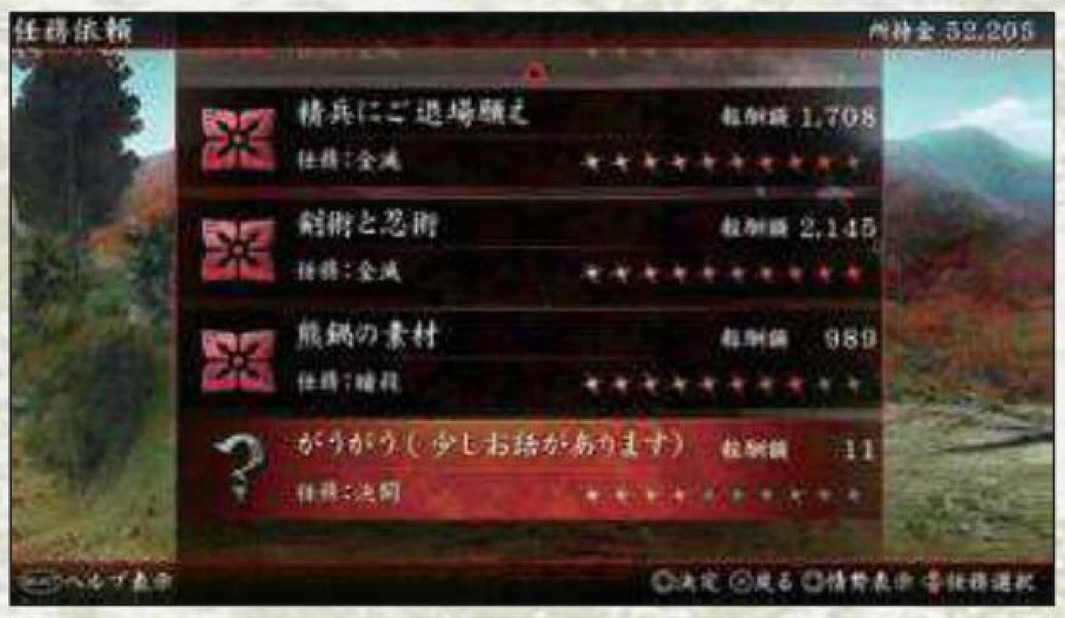
敌人	经验值				斩刻消费格数				备注
	易	普	难	戒	易	普	难	戒	
一条武士（刀）	20	40	60	80	1	1	1	1	–
一条武士（弓）	40	80	120	160	1	1	1	1	–
一条武士（连射弓）	50	100	150	200	1	1	1	1	–
一条武士（铳）	60	120	180	240	1	1	1	1	–
一条侍大将	400	800	1200	1600	2	4	5	8	–
一条信辉	200	400	600	800	3	6	7	9	影武者相同
季判武士（刀）	10	20	30	40	1	1	1	1	–
季判武士（弓）	20	40	60	80	1	1	1	1	–
季判武士（连射弓）	25	50	75	100	1	1	1	1	–
季判武士（铳）	30	60	90	120	1	1	1	1	–
季判侍大将	200	400	600	800	2	4	5	8	–
季判	100	200	300	400	3	6	7	9	影武者相同
风天武士（刀）	30	60	90	120	1	1	1	1	–
风天武士（弓）	60	120	180	240	1	1	1	1	–
风天武士（连射弓）	75	150	225	300	1	1	1	1	–
风天武士（铳）	90	180	270	360	1	1	1	1	–
风天侍大将	600	1200	1800	2400	2	4	5	8	–
风天寅三郎久秀	300	600	900	1200	3	6	7	9	影武者相同
山贼	20	40	60	80	1	1	1	2	–
赤目影虎	–	–	–	–	2	2	3	6	–
丧巢忍者 下忍	40	80	120	160	2	2	3	4	丧巢下忍有时候会化妆成町娘
丧巢忍者 中忍	60	120	180	240	2	2	3	4	–
薄羽	–	–	–	–	3	7	8	8	–
毛伸忍者 下忍	40	80	120	160	2	3	4	5	–
毛伸忍者 中忍	60	120	180	240	2	3	4	5	–
涡虫	–	–	–	–	3	7	8	8	–
多罗场忍者 下忍	80	160	240	320	2	4	5	6	–
多罗场忍者 中忍	100	200	300	400	2	4	5	6	–
用心棒	300	600	900	1200	3	7	8	8	经常掉落书类道具
商人	200	400	600	800	2	2	2	2	–
熊	1000	2000	3000	4000	3	5	7	8	–
黑鹰佐治	–	–	–	–	10	10	10	10	以特殊的方法可以杀掉黑鹰佐治，详见页面下方的小条
银莲花之凪	–	–	–	–	10	10	10	10	–
柏树之修	–	–	–	–	3	10	10	10	–

风天寅三郎久秀

久秀原是一条家的谱代家臣，后来却伺机向主公掀起了反旗。他在一条家中被称为“宇高多的大笨蛋”，但实际上却是智勇双全的人物。久秀可以看作是强化版的一条信辉，他的体力值和攻防能力都稍高于信辉，招式起手时的速度也非常快，逼近角落连砍的无脑打法对他不怎么凑效。拉开距离看准他多段攻击中的空隙上前使用见斩是最稳妥的战法。

特殊任务

特殊任务的图标以绿色的问号状图案表示，该种任务在流程中随机出现，玩家可通过完成更多的特殊任务来触发更为丰富的任务内容，其中还有与人物建模，甚至与奖杯关联的稀有特殊任务。注意在进行与奖杯挂钩的特殊任务之前请务必存档，具体事项请参见下文的奖杯攻略。



季判

新兴的寺社势力 -- 阿无璃他教的现任教主，资金雄厚，但武力却略显单薄，因前教主“贞女”遭到一条信辉的杀害而对其怀有恨意。季判的所有能力都低于其余两位大名，战斗时的场景也非常广阔，玩家有足够的空间来和她周旋，近身缠斗时除了其他大名都会使用的转身挥砍之外，别的招式基本都没有威胁，用对付一条和久秀的方法同样有效。她的眩晕值偏低，几套通常攻击后她有很大的几率陷入气绝状态，此时可上前施展血祀杀法结束战斗。

柏树之修

用烈火将风华之里燃烧殆尽，并将同胞们赶尽杀绝的叛忍。以往曾是与膳一同实行任务的战友，因为某些个人的原因而背叛了村子。作为游戏的最终BOSS，拥有最高的体力值与攻防能力，本身的招数也非常霸道，多段攻击附带破防效果且速度快、范围广。和他的战斗有两个阶段，第一个阶段中他使用双刀，近战时要注意他突然发动的防身爆炸，看见该招的准备动作后要迅速后跳撤离他的攻击范围，更直接的方法是立即用通常攻击打断；多段双刀攻击可以先躲开前几段，然后用见斩或全数躲开后用通常攻击还击。第二阶段的修使用法杖，防身爆炸和多段攻击都用前面的方法来应付，注意不能和他拉开太远的距离，否则他会发动无法打断且附带追向性能的远程攻击，想躲过此招除了利用地形的高低差外别无他法。这里推荐一个较为邪道的打法，那就是将BOSS引诱到井口附近，然后再引诱他自己掉入井底便能不费吹灰之力地解决他。

特殊任务列表

委托人	任务种类	任务名	目标	场所	难易度	备注
住人	暗杀	熊からわしらをお守りください	熊	千轩町	6	–
住人	暗杀	恶党○○の始末	侍大将	木阿弥砦	8	–
住人	全灭	あきんど祭	商人	本町下屋敷	2	可以将商人的尸体带走以开启角色建模,但任务会失败
住人	全灭	山贼の驱除	山贼	随机	随机	和主线任务一同出现，方便玩家累积对山贼类敌人的杀敌数
住人	全灭	山贼団の终焉	山贼	暗鬼の森	7	在流程的终章时才会出现
住人	全灭	熊园	熊	本町下屋敷	10	–
住人	输送	年贡の纳め时	米袋	木阿弥砦	4	–
住人	诱拐	○○屋と话したい	商人	八天满宫	4	–
住人	救出	连れ去られた娘の救出	娘	木阿弥砦	5	–
住人	袭击	凶作と年贡と牛车	牛车	千轩町	10	–
住人	决斗	奸臣の始末依赖	用心棒	千轩町	2	–
忍者	决斗	果たし状	中忍	暗鬼の森	1	–
贞女	侦察	阿无璃他の样子を见てきて顶戴	–	双胎楼	–	可以将季判的尸体带走以开启角色建模
贞女	暗杀	お腹减つたねぇ……	熊	ダンダラ峠	–	上一栏任务的派生
贞女	侦察	さよなら。あたしの好きだつた风景	–	双胎楼	–	上一栏任务的派生，完成后得到道具“贞女の泪+66”
涡虫	决斗	はたしぢょう	涡虫	暗鬼の森	3	不可通常血祀，也无法将他杀死
薄羽	决斗	しばいたる	薄羽	千轩町	5	不可通常血祀，也无法将她杀死
赤目	决斗	复雠の果たし状	赤目	暗鬼の森	2	因为BUG的关系，该任务还未开放，请等升级补丁的公布

稀有特殊任务列表

委托人	任务种类	任务名	目标	场所	难易度	备注
熊	决斗	がうがう(少しお话があります)	熊	暗鬼の森	2	任务开始前务必保存，详见奖杯攻略部分
熊	决斗	がう(お兄ちゃんを倒した人へ)	熊	暗鬼の森	2	上一栏任务的派生
熊	决斗	がう –(どうも)	熊	暗鬼の森	2	上一栏任务的派生,完成后取得对应奖杯
不明	全灭	とある忍びにお礼がしたい	山贼	六道の谷	4	–
不明	全灭	续・とある忍びにお礼がしたい	熊	暗鬼の森	6	上一栏任务的派生，敌人为12头熊，难度极高的任务
不明	输送	续々・とある忍びにお礼がしたい	文箱	ダンダラ峠	1	上一栏任务的派生，完成后取得对应奖杯

调合指南

关于素材

可供玩家用来调合的素材大致分为“蘑菇”、“草”以及“**ヤモリ**(壁虎)”三大种类，其中蘑菇和草类的素材必定附带成分和成分值，而壁虎则是能改变壶中成分(值)的辅助型素材。素材的成分种类共有10种，其中5种为**プラス**(可以理解为“正面”成分)，另外5种为**マイナス**(负面)成分，无论正面还是负面的效果在经过一段时间后都会消失，具体名称和效果见表格。调合的主要目的是制作出同时持有多种效果的道具，比如使用回复+增强效果的饮药后，就能在回复体力的同时得到攻击力的加强，因此在调合时基本很少会针对单一的成分进行增值，此外当两种以上的成分值达到特定的数值时还会出现“特殊调合”。附带一提，调合成分值的上限为+999，使用该道具后，正/负面的作用会持续3分半钟左右。

成分		效果
正面	治愈	消除混乱、气绝、衰弱、忘却的异常状态。也可以在通常状态下附加对上述异常状态的抗性，不过若抗性的成分值低于异常状态的成分值时则会失效。
	回复	回复体力
	疾风	移动等所有行动的速度加快
	增加	攻击力翻倍
	扩大	使用道具时的效果翻倍，但无法超过+999的上限。此外在扩大状态中使用的所有忍具，体积都会变大。
负面	混乱	敌人在混乱状态中会和同伴开战，而混乱状态中的玩家无法控制角色的移动，角色也会往随机的方向胡乱移动。
	火药	引起大伤害的爆炸，如果用火药成分制作饮药或寿司，那么敌我角色在吃下道具后也会引发爆炸。
	气绝	倒在地上无法行动，受到攻击后恢复正常。对气绝中的敌人可以使用贯袘将其一击必杀。
	衰弱	攻击力减半
	忘却	忘却状态中敌人会处于无防备的站立状态，即使看到玩家也不会发动攻击；玩家在忘却状态中输入指令时，系统会将该指令随机变为其他指令。

壁虎一览

名称	效果
特化ヤモリ	壶中成分值最高的成分得到进一步的成分值提高
博打ヤモリ	随机增加或减少壶中成分的成分值
均等ヤモリ	平均分配壶中所有成分的成分值
入替ヤモリ	替换壶中成分：混乱=治愈　衰弱=增强　气绝=疾风　忘却=扩大　火药=回复
膨胀ヤモリ	提高壶里的残量值
タカラヤモリ	提高壶的最大残量值上限，投入一个可以提高20
チンキヤモリ	提高壶里所有成分的成分值
メシクイヤモリ	自身附带随机的成分和成分值，成分值一般在+10以上

特殊素材

名称	效果
シュリケソ	效果同壁虎类素材“膨胀ヤモリ”
まきびそ	效果同壁虎类素材“膨胀ヤモリ”
调合王の证	投入壶后，壶中所有成分的成分值立即变为+999

道具无限增值法

步骤

1. 在商店中购买最大残量值100的藤壶，先用素材配合藤壶将任意1种成分的成分值提升至555，通过特殊调合得到“やりくり上手”，道具说明：在任务中使用一次后，此次任务中使用的所有忍具、道具无消耗，只有可以装备在道具栏的忍具或素材，才可以利用这个方法来增值。如果有取得白金奖杯的打算，则建议制作2个やりくり上手，然后利用下面的增值法复制出多个やりくり上手，如此一来便能依靠强力的忍具在任意难度中横行霸道。

2. 在任务中使用やりくり上手，然后输入前文“通关特典一览”中提到过的两个秘技的指令，分别是：“身をゆだねることの尊さ”和“好き嫌い言わない”。

3. 将想要复制的道具装备到←以外的键位上，推荐装备到↑的位置，然后在按↑键食用该道具的时候迅速按←键装死，注意从↑到←的按键间隔不能太长，成功后玩家可以看见道具的个数会提升1，重复“吃道具→装死”的步骤便能将道具复制到上限的99个。

特殊调合列表

名称	正面成分					负面成分					备注
	治愈	回复	疾风	增强	扩大	混乱	火药	气绝	衰弱	忘却	
鲑	(5)	(5)	(5)	(5)	4	(5)	(5)	(5)	(5)	(5)	扩大成分4+其他任意成分的成分值5
ばくだん鲑					4		5				
ごちそう鲑					4	5					
埋火・参式	(9)	(9)	(9)	(9)	(9)	(9)	1	(9)	(9)	(9)	火药的成分值1以上并与其他成分值合计10
迷彩埋火・参式	(19)	(19)	(19)	(19)	(19)	(19)	1	(19)	(19)	(19)	火药的成分值1以上并与其他成分值合计20
不视埋火・参式	(29)	(29)	(29)	(29)	(29)	(29)	1	(29)	(29)	(29)	火药的成分值1以上并与其他成分值合计30
やりくり上手	555	(555)	(555)	(555)	(555)	(555)	(555)	(555)	(555)	(555)	任意1种成分的成分值达555
忍法・爆炎术						22	22	(22)	(22)	(22)	任意2种负面成分的成分值各达22
忍法・极炎术						55	55	(55)	(55)	(55)	任意2种负面成分的成分值各达55
达人の了承						66	66	(66)	(66)	(66)	任意2种负面成分的成分值各达66
忍法・空气飞び	11	11	(11)	(11)	(11)						任意2种正面成分的成分值各达11
忍法・空蝉	33	33	(33)	(33)	(33)						任意2种正面成分的成分值各达33
忍法・影透かし	44	44	(44)	(44)	(44)						任意2种正面成分的成分值各达44
タカラヤモリ	13	13	13	(13)	(13)	(13)	(13)	(13)	(13)	(13)	任意3种成分的成分值各达13
秘药・地	50	50	50	50	50						5种正面成分的成分值各达50
秘药・天	100	100	100	100	100						5种正面成分的成分值各达100
活力剂	7	7									
激活力剂	14	14									
超活力剂	21	21									
调合王の证	999	999	999	999	999	(999)	(999)	(999)	(999)	(999)	5种任意成分的成分值各达999

白金制霸攻略

白金难度	3/10
白金所需时间	18小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	4
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

奖杯总数	51	铜杯	37	银杯	12	金杯	1	白金	1

《忍道 2 散华》中并没有特别难取得的奖杯，需要专门去刷的奖杯也寥寥无几，只要方法得当，刷的部分还可以在流程中完成，基本不会耗费多余的时间，这对于有动作游戏基础的玩家来说是一款只需 15 小时左右甚至更短时间就能取得白金的“奖杯神作”，而动作游戏新手或者苦手，花点时间收集素材后也能调合出极为强力的道具，以助他们轻松通过最高难度的“戒モ－ド”，白金耗时顶多 20 小时出头。

虽然玩家可以在 PSV 的奖杯一览里查看到所有奖杯的入手方法，但部分说明非常隐晦，比如“怀かしき者”的奖杯说明就是“遇到那个令人怀念的忍者”，没有玩过系列作品的玩家想必会一头雾水，就算接触过以往作品的朋友，估计也很难在游戏中找到蛛丝马迹。此外，绝大部分与“数量”有关的奖杯都没有明确的数量提示，很容易让人产生攻略有误的错觉，已经亲身测试过所有奖杯取得方法的笔者在这里打包票，对照攻略刷奖杯时只要按照文中说的去做，绝对能解开所有奖杯。

1. 因为完成上级的难度并不会解锁对应的下级难度奖杯，因此玩家最少得打通流程 4 次才能取得白金，其中三次可以顺便取得与结局挂钩的奖杯，分别是 3 个流程结局的奖杯：“华二轮”、“华一轮”、“现せ身”，以及 3 大名的结局：“一条の太平”、“季判の新たな旅”、“风天の野望は续く”。3 个结局的出现方法请查看前文的流程列表部分，而 3 大名的结局只需通过集中完成任意 1 位大名的任务、将道具赠送给他们的方法来提高御莲，那么就能在通关后触发御莲最高的那位大名的结局。

2. 前面两周目可以先打难度低的“易しい”和“普通”难度，修行一栏的任务会随着流程的发展不断更新，全部做完会取得奖杯。做一般任务时多让女主角枫上场，以解开对应的使用时间奖杯（主线任务只能使用男主角），她的熟练度优先提升钩锁的射程和斩刻槽，并尽量以全程暗杀的方法来取得过关评价时的“隐密”特殊评价（用斩刻杀敌也算暗杀），点亮“隐密忍者”。如果不慎被敌人发现，先砍他几刀，然后跳到敌人头上按△键用旋祀将其强行血祀掉，强行血祀时需要连打△键来提高成功率，强行血祀一定数量的敌人也能取得奖杯，之所以要从空中下手是因为强行血祀时的成功率高于地面。

期间看到稀有特殊任务务必优先完成，遇到与奖杯挂钩的特殊任务时先存档（具体任务名称参见前文的特殊任务列表），因为有完成任务时没有取得奖杯的 BUG，这个 BUG 随机出现，运气不好遇上了又没存档的话，基本只能等到下一周目了。

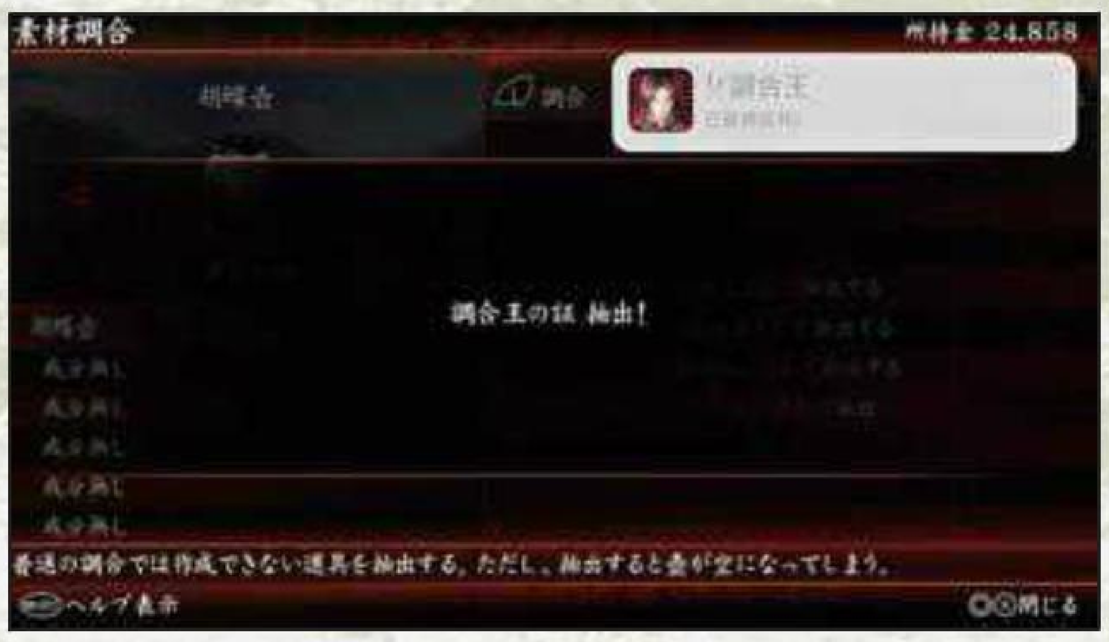
攻关中还会取得初次提升角色的熟练度、初次使用血祀杀法等基本等于白送的奖杯，途中惟一需要注意的就是收集调合素材和储备资金，另外鱼类道具虽然不是调合素材，但收集到一定数量后也会取得奖杯，总得来说就是能捡的东西一个都不放过。不乱花钱的话，那么两周目下来应该就有足够的资金点亮“稼ぎ头”。

3. 高效率地收集素材是缩短白金奖杯入手时间的捷径之一，游戏中有数个场景，其中“暗鬼の森”和“八天满宫”是收集素材的首选之地。两者的素材分布较为集中且不乏珍稀素材，另外如果选择在这两个场景内执行的任务，那么任务开始后男女主角必定会在固定的出入口处出现，具体的收集路线见图。值得一提的是，“双胎楼”的地底下也有不少素材，但由于该场景只会在流程的中后期出现，因此泛用性不及前面提到的两个地方，假如进入该场景的话也不要忘了收集。此外，因为“难しい”以上的难度在任务途中是无法按 START 键选择从任务初始状态重新开始的选项，所以要刷“ヤモリハンタ－”奖杯中的珍稀素材**メシクイヤモリ**时较为不便，建议玩家在前面两周目内将其搞到手，方法为：用提升过钩锁射程的枫，选择在八天满宫场景进行的任务，任务开始后往左走，利用钩锁登上屋顶，接着发动风黑羽飞往地图下方珍稀素材所在的小平台上回收道具，假如没有看到体色黑白相间的壁虎时，就可以直接按 START 键选择从任务初始状态重新开始，重开后场景内的道具会发生变化，重复上述的步骤直到刷到为止，注意体色黑白相间的壁虎并不只有**メシクイヤモリ**这一种。

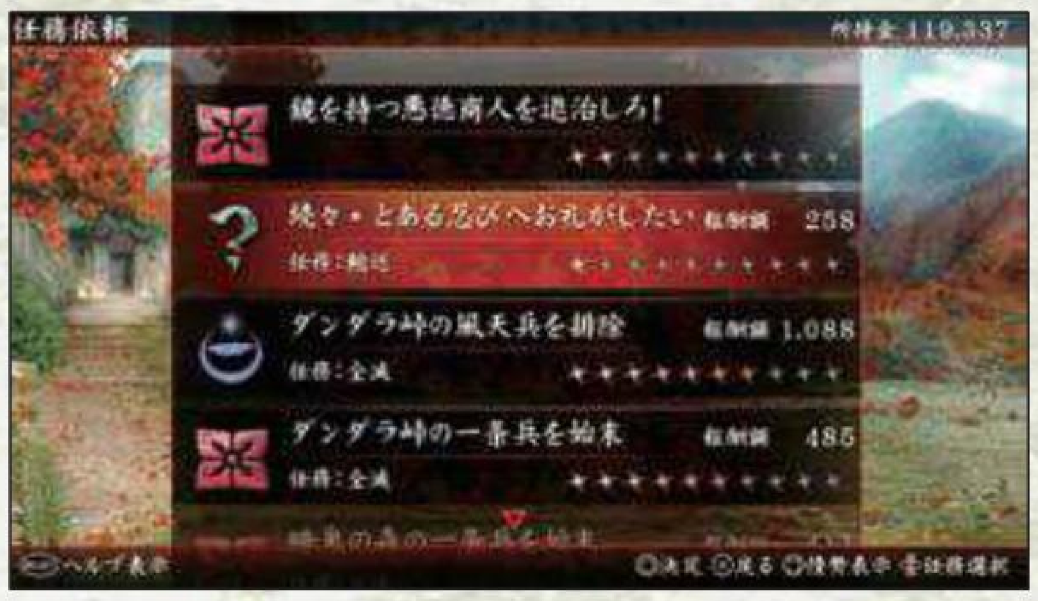
“八天满宫”采集路线

采集点以 ● 表示

4. 第三周目进入“难しい”难度后，只要人品不是太差，基本上都已经自动解开了收集“草”和“蘑菇”类素材的奖杯，壁虎相关奖杯中的**タカラヤモリ**需要特殊调合，详见前文表格。接下来需要利用前面两周目中收集回来的素材，通过特殊调合得到道具“**やりくり**上手（使用该道具后，在当前任务中使用任何道具都会变成无消耗）”并配合秘技“道具无限增值法”来取得“调合王”奖杯，素材不足的话可以考虑从商店中购买或者继续在任务中收集，特殊调合请参照前文的列表。当流程第一章的主线任务“镜**を**持**つ**恶德商人**を**退治**し ろ**！”、“镜**を**夺**った**丧巢忍者**を**追**え**！”或“镜**を**夺**った**毛伸忍者**を**追**え**！”出现的时候，故意不完成它们，然后在强力且无使用次数限制的道具帮助下，刷“口封**じの**鬼”奖杯并顺便刷随机出现的特殊任务以解开相关的奖杯，如果在前面两周目中已经得到奖杯则略去特殊任务这部分。使用特定道具达一定次数的奖杯在道具无限的前提下也唾手可得。



5. 最后一周目“戒**モ－ド**”难度中可以查看一下还剩余什么奖杯没有取得，然后根据对应的条件将它们全数入手以取得最后的白金奖杯。其实在前面三周目中，不少文中没有提及的奖杯都已经自动解开了，比如杀死一定数量忍者后得到“忍者狩**り**”、每种类型的任务都完成过的“万能者”等等。



忍道制霸　白金
取得条件：获得除此以外的所有奖杯

散る华 燃ゆる华　铜杯
取得条件：完成第一章，流程奖杯，不会错过

再开　铜杯
取得条件：完成第二章，流程奖杯，不会错过

执念　铜杯
取得条件：完成第三章，流程奖杯，不会错过

想うはあなた一人　铜杯
取得条件：完成第四章，流程奖杯，不会错过

华二轮　铜杯
取得条件：难度不限，打出“华二轮”的结局

华一轮　铜杯
取得条件：难度不限，打出“华一轮”的结局

现せ身　铜杯
取得条件：难度不限，打出“现**せ**身”的结局

见习い忍者　铜杯
取得条件：以“易**しい**”难度通关一次

一人前の忍者　铜杯
取得条件：以“普通”难度通关一次

一流の忍者　银杯
取得条件：以“难**しい**”难度通关一次

传说の忍者　金杯
取得条件：以“戒**モ－ド**”难度通关一次

忍道の始まり　铜杯
取得条件：成功完成任意一个任务

忍者入门　铜杯
取得条件：初次提升角色的熟练度

血祀杀法　铜杯
取得条件：用血祀杀法杀掉任意一名敌人

劣势を拔ね除ける　铜杯
取得条件：成功发动一次见斩

刻を止め 斩り裂く　铜杯
取得条件：成功用斩刻杀掉一名敌人

暗杀者の系谱　银杯
取得条件：使出过所有的特殊血祀杀法，参考前文“忍术皆传”的部分

漆黑の空を翔る　铜杯
取得条件：初次使用风黑羽进行滑空

调合师への一步　铜杯
取得条件：通过调合成功抽取出任意道具

调合王 银杯

取得条件：得到道具“调合王**の**证”

奖杯说明：玩家需要先在商店中购买可以装入5种成分的蝴蝶壶，然后往壶中放入任意5种不同的成分，推荐全部放入正面成分，那么在抽取特殊调合的道具之前还能先抽取出+999的强力辅助道具，之后利用道具无限增值法复制大量的壁虎类素材**チンキヤモリ**（效果为使壶里所有成分的成分值提高），一直往壶里塞，壶残量值到达上限后就抽出一些道具，因为这些道具还不是+999，所以玩家可以随意处置它们，接着重复前面的步骤直到5种成分的成分值都到达+999触发特殊调合后，此时抽取出来的特殊道具就是“调合王**の**证”。

ねこばばやろう 铜杯

取得条件：在完成收集、强夺和泥棒这3种任务中的任意一种时，系统询问玩家是否将货物交给委托人时，选择第二项不交

手里剑の使い手 铜杯

取得条件：用手里剑杀死一定数量的敌人

奖杯说明：先喝下取得“调合王”奖杯时的副产物——5种正面成分+999的饮药，然后使用“**やりくり**上手”，接着对敌人连射巨大化的手里剑。

回复药好き 铜杯

取得条件：体力不足时多使用回复玉/饮药

钩镰使い 铜杯

取得条件：使用钩锁

ピヨピヨ カタカタ 铜杯

取得条件：先使用“**やりくり**上手”，然后不断使用**カラクリ**系列的忍具

见斩の达人 铜杯

取得条件：用见斩击杀敌达一定数量

埋火职人 铜杯

取得条件：先使用“**やりくり**上手”，然后不断使用埋火系列的忍具来杀死敌人

忍具职人 铜杯

取得条件：通过调合制作出一定数量的忍具，刷“调合王”奖杯的过程中会自动取得

强引な御人 铜杯

取得条件：多使用强行血祀将敌人解决掉

圣人君子 银杯

取得条件：先使用“**やりくり**上手”，然后不断对敌人丢回复玉直到取得奖杯为止

一条の太平 铜杯

取得条件：打出一条信辉的结局

季判の新たな旅 铜杯

取得条件：打出季判的结局

风天の野望は续く 铜杯

取得条件：打出风天寅三郎久秀的结局

枫はかわいい 铜杯

取得条件：用枫执行任务累计到一定的时间

稼ぎ头 银杯

取得条件：金钱累计到一定数值。前两周目时建议玩家不要乱花钱

隐密忍者 铜杯

取得条件：以“隐密”的特殊评价完成一定数量的任务

奖杯说明：玩家必须在任务中以暗杀来解决敌人，玩家若不慎被敌人发现，可以先逃离现场，等敌人回复至通常状态后再将其暗杀掉。

口封じの鬼 铜杯

取得条件：以“口封**じ**”的特殊评价完成一定数量的任务

奖杯说明：完成任务的总数在45左右，建议在同一周目内达成。玩家必须故意让敌人发现，然后在敌人的杀气图标呈红色状态时将其杀掉，杀掉的手段不限。

勤勉家 铜杯

取得条件：完成全部修行

鬼神 银杯

取得条件：使用血祀杀法干掉一定数量的敌人

斩刻なる者 铜杯

取得条件：使用斩刻干掉一定数量的敌人

山菜に首ったけ 银杯

取得条件：集齐所有成分的药草

キノコの里 银杯

取得条件：集齐所有成分的蘑菇

ヤモリハンター 银杯

取得条件：集齐所有种类的的**ヤモリ**（壁虎）。其中**タカラヤモリ**需要通过特殊调合才能取得，具体请见前文中的表格

万能者 银杯

取得条件：完成过所有共14种类型的任务，任务种类可在前文的“忍术皆传”部分查寻

奖杯说明：救出类任务的两种行进方式都要完成，而泥棒、强夺、收集类的任务必须在任务结束时直接把货物交给委托人。

连杀剧 铜杯

取得条件：使用斩刻同时杀掉2个以上的敌人

鲑鲑鲑 铜杯

取得条件：鲑鱼类道具收集到一定数量以上，玩家可以通过特殊调合来快速入手道具，详见特殊调合表格

忍者狩り 银杯

取得条件：杀死一定数量的忍者。基本会自动解开，无需特意去刷

山贼狩り 铜杯

取得条件：杀死一定数量的山贼，约70个左右

奖杯说明：玩家可以利用必定随个别主线任务出现的全灭类任务快速累积杀敌数。

野生の王 银杯

取得条件：完成特殊任务“**が**う-(どうも)”，此任务为随机出现的稀有特殊任务的派生任务，具体派生见前文表格

怀かしき者 铜杯

取得条件：完成特殊任务“续々·とある忍びにお礼がしたい”，此任务为随机出现的稀有特殊任务的派生任务，具体派生见前文表格

后记

《忍道2 散华》算是一款比较小众的游戏，因此在游戏发售后，玩家之间的讨论非常少，网上关于奖杯具体取得方法的帖子更是少之又少。为了保证攻略的准确性，笔者总共打了30多个小时并通关10多次来测试奖杯的取得方法，好在游戏中基本没有需要刻意去刷的奖杯，否则真是欲哭无泪（笑）。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

地狱の軍団

Army Corps of Hell

ACT	地狱军团			游戏卡存档
	地狱の军团			598MB
	Square Enix	2011 年 12 月 17 日	日版	1 ~ 4 人
零售版：4980 日元 / 下载版：3990 日元		无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

文 胜负师 美编 NINA

由于是 SE 的作品，可能很多玩家都在游戏发售前误把《恶魔军团》当成是一款动作 RPG，即便从宣传片中也无法感受到本作对操作的要求其实还是蛮高的，算得上是一款地地道道的动作游戏，激烈的战斗和重金属风格的音乐都表现出游戏硬派的一面。而清杂兵打 BOSS 的纯粹规则之外，又有些试验性质，而且也比较适合掌机玩家。本作的美术风格独特，只是画面还没有完全发挥 PSV 的机能，触控等新操作的运用也比较少，不过新意和爽快感方面并不欠缺，对于喜欢动作游戏的传统掌机玩家来说，是一款值得尝试的作品。

地狱军团系统详解

基本操作

左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
十字键	上下切换道具
○键	切换战士/一齐攻击
□键	切换枪兵
△键	切换魔法使
×键	闪避
L键	阵型
R键	攻击
START	暂停
SELECT	切换地图显示
前触	使用道具
背触	道具迷你游戏

补充说明：闪避要配合方向来使用，闪避过程中有无敌时间；保持阵型需要按住L键不放；触碰画面左下角的乐器图标便可使用道具，如果误操作了，可以按 × 键取消使用道具；使用道具后的迷你游戏有两种操作，一种是左右快速交替点击，另一种是手指在背触板上做反复划的动作，速度越快迷你游戏评价就越高，道具的效果也越好。注意使用道具时，时间不会暂停。

画面图例

①准心

敌人或尸体等目标进入准心及攻击范围以内时，准心会变为红色。

②魔王的体力

魔王体力为零时如果没有复活道具就会 GAME OVER。

③哥布林的总数

所有兵种现存数量的总和。

④持有的宝石

在本关战场上取得的宝石数量，可用于补充已死亡的哥布林。

⑤持有的道具

触碰后即可使用道具，图标右上角的小数字为道具数量。

⑥所用兵种的数量

目前正在指挥的兵种的士兵数量。

⑦迷你地图

箭头表示魔王目前所在区域，骷髅代表 BOSS 的所在地。

兵种特性

《地狱军团》中的主角是一位魔王，他本身没有攻击手段，而是指挥一群哥布林士兵与强敌战斗，他的能力是可以无限复活处于濒死状态的哥布林。哥布林分为战士、枪兵、魔法使三个兵种，一开始只能使用战士，可

以同时控制的士兵也比较少，在通过最初几关后会逐步开放全部兵种，并最终达到 100 人的士兵人数上限。三个兵种相当于魔王的三种武器，合理利用兵种特性、适时切换是本作战斗的核心。

战士

最基础的兵种，适用性广，使用的武器是大剑，攻击动作是跳到敌人身上直接砍，并且吸附在敌人身上。跳砍的这一下威力是很低的，伤害的主要来源是战士的特殊能力“一齐攻击”。当吸附人数达到一定数量时（根据敌人种类不同一般是 10 到 20 个），会出现提示，只要按两次○键就能发动威力强劲的“一齐攻击”，两次○键之间有一点间隙便可以，判定很宽松。当人数不足时也可以发动一齐攻击，只是需要玩家按一串 QTE。一齐攻击就算打不死敌人，也很容易让敌人出现硬直，这一点可以好好利用。在操控战士时按住 L 键会摆出圆形阵型（对应○键），阵型状态中只能转向，不能移动，其效果是一次让两个战士同时发动攻击，这样一来要凑满一齐攻击所需的人数就会变得很快。战士的一齐攻击很容易打出超额伤害，想要赚取 OVERKILL 值挑战高评价就要积极使用。战士的机动性比较差，攻击距离也比较近，因为要多利用 × 键回避加强移动力。

枪兵

枪兵使用的武器是长枪，可进行长距离的直线突进攻击，距离几乎就是场地的宽度，没有命中目标的话会直接撞到版边。枪兵的武器攻击力普遍比较低，要摆好阵型才能发挥威力。控制枪兵时阵型是三角形的（对应△键），此阵型状态下可以缓慢移动，此时按下 R 键，所有枪兵会全体向正前方集中突击，在士兵人数比较多的情况下，其杀伤力也是相当惊人的。在敌人或 BOSS 的攻击范围之外用枪兵连续突进是比较有意思的打法，但是枪兵的弱点非常明显，全体突进无论有没有命中目标，都需要比较长的冷却时间才能再次使用，而且如果没有瞄准的话不仅攻击会落空，如果冲向电网之类的机关，更是会让玩家欲哭无泪。枪兵极不擅长打 OVERKILL，常常杀一个敌人才几十点数值，用枪兵打评价会相当不利。因为枪兵的缺点明显，所以除非是开一些特定的机关，战斗还是交给其他两个兵种吧。

魔法使

魔法使属于大器晚成的兵种，游戏初期和中期的用处不大，但是后期适用性甚至超过了战士，只要魔法使也可以打过所有关卡。魔法需要蓄力才有威力，蓄满力且魔法使人数在 25 人以上时威力可达到最大，更多的人数和更长的蓄力时间并不会增加魔法的攻击力。魔法的攻击范围为扇形，攻击距离与战士基本相同，但是一次可以攻击多个敌人。一个魔法分别击中两个敌人时，魔法的威力不变，命中三个以上的敌人时威力会按比例降低。魔法使的阵形为方形（对应□键），其阵形实用度很高。摆好方阵之后，移动不仅不受影响，反而可以高速移动，一般移动还能一边进行魔法的蓄力。可以边躲边打，不必以本体去接触敌人，是魔

法使的最大优势。游戏开始阶段，魔法就只有炎和雷两种，蓄力慢，威力低，伤害输出不够，又受到魔法攻击同属性敌人时伤害减半的制约，因此这个兵种的实用度貌似不高。但在炼金了“星降る光の圣杖”之后，魔法使的实力一下便上升到另一个次元，无属性魔法，200的攻击力，外加对敌人有减速效果，后期关卡基本都能适用。而到了最后刷钱刷素材的阶段，只要入手“暗黑神の魔杖”就能事半功倍，虽然攻击力只是100，但蓄力速度加倍，对魔族、龙族、虫族以及有炎属性和雷属性的敌人均有5倍伤害的性能几乎可以破坏平衡性。

注：个人比较喜欢的兵种配比是战士50+魔法使50，或是战士40+魔法使60，如果是机关比较多的关卡，会减三五个魔法使，改成枪兵，战士40+枪兵5+魔法使55算得上是万能型的组合。由于枪兵的使用率低，所以枪兵的武器防具不必急于炼金，可以把素材和金钱先省下来留给其他兵种。

系统注意点

游戏中有一些其他的系统点，这里为各位归纳一下：

1. 在部队编成画面中，不仅可以更换装备，还能分配三个兵种的人数，但总人数不能超过100。有一点需要注意，每关的人数上限是跟着开战时士兵数量的，比如你只带了80人，没有带够100，那么在关卡中无法将人数加至100，最多回复到80人。

2. 消灭敌人时落下的红宝石相当于金钱，在关卡中会看到一些笼子，在这里可以花费宝石将死亡的士兵复活，令人数恢复到上限，一块宝石换一个士兵。需要回复的哪个兵种，在笼子前按相应的键就可以了。后期关卡比较难的地方就在于笼子变得很少，补给的机会也就少了。同时，关卡中的红宝石还有一个作用，就是取得宝石时魔王的体力也会得到回复。

3. 杀死敌人时留下的尸体是素材的来源，攻击尸体可以取得与敌人种类相对应的素材，但获得何种素材有一定随机性，而一次取得的素材数量也会在1至3个间浮动。除非是为了挑战过关时间，一般情况下请积极清理尸体，以获得更多素材。

4. 关卡中途退出或者因魔王死亡而GAME OVER，那么在本关内已获得的金钱和素材都会清零。

5. 哥布林士兵很脆弱，随便被打一下就会进入濒死状态，但是他们可以“信魔王原地复活”。只要在限定时间内接触地上的骷髅标记，哥布林就会马上再站起来。长时间不理哥布林的尸体，那么骷髅会变成黑色，最后化成一股青烟升上天，此时便无法再复活了，士兵人数也会减少。当哥布林被敌人的强力攻击直接打碎或是被吞食，那么就会直接死亡，无法救起。

6. 游戏中的陷阱有两种，一种是喷火地板，在有火苗的时候不要踩上去，不然就会喷出大量火焰，不过火焰并不会直接致死，烧伤的士兵可以进行救助。另一种陷阱要危险的多，那就是电网。由于是雷属性攻击，在没有抗雷防具保护的情况下，触电的士兵必死无疑，请一定小心躲避。

7.BOSS战是本作游戏内容中的重头部分。当把BOSS体力削减到一定程度，它便会进入持续数秒的晕厥状态，并会露出弱点(一般为头部),打击弱点伤害值可达5倍，力求在此时机进行集中攻击。破坏BOSS的某些部位与素材获得有关，具体请看“恶魔分析”部分。

8. 魔王的装备有披风和头饰两种，正常情况下可以获得的披风有11件，头装备为5件。披风可增加魔王对哥布林的救助范围(最大10)，头装备影响魔王自身的体力值(最大50)。这些装备不必炼金，也不需要特定素材，全是随流程自动获得的。每当有获得提示时就去“プレイヤ-装备”一栏看一看吧。

评价系统

影响过关评价的共有三个指标，第一项为过关时间，用时越短评价越高；第二项为哥布林死亡数量，伤亡越低评价越高；第三项为OVERKILL，数值越大评价越高。第一项比较好理解，第二项中哥布林濒死是不要紧的，只计算死后无法复活的数量，重新补充对死亡数量没有影响，比如先死了20个，之后补了20个，再死10个，那么总计是死30个。OVERKILL是指一次性给与敌人大伤害并将敌人击破，会根据攻击力的大小计算一个数值，战士的“一齐攻击”是打OVERKILL值比较有效的方法，后期取得“暗黑神の魔杖”后，魔法使的OVERKILL能力也会上升。小型敌人和BOSS没有OVERKILL的概念，所以在它们身上无法赚取OVERKILL值。

评价等级分为白金、金、银、铜以及无评价5级，关卡总评价取三项指标的平均值，但只有三项均为白金评价时总评价方为白金。评价的高低会影响过关时取得的奖励，时间、死亡数、OVERKILL分别对应下方左栏中的三个素材，评价越高素材的质量越高或是数量越多；总评价高时获得的宝石也就越多。另外，过关后会根据你取得的最好成绩在关卡位置插上一面旗子，也分为白金、金、银、铜、没有5种情况。

从评价标准来看，在本作中要取得高评价，除了技术方面的原因，装备的好坏、伤害输出的大小起决定性作用。伤害高，OVERKILL值就高，过关时间也短，只要保证哥布林别死太多就行了。在后期取得强力武器之后，打前面的关卡非常容易出白金总评，所以一开始成绩不佳不必太在意。

炼金系统

本作中的炼金其实就是合成锻造，各兵种的武器、防具以及战场上使用的道具都需要通过炼金来制造，取得特定的素材和花费一定数量的宝石是炼金的两个必要条件。武器、防具只能合成一次，首具只要满足条件就可以重复合成。不过可以炼金的内容是随流程逐步开放的，一开始可以制作的装备很少，下一页的炼金表中有一些特别的地方需要说明一下：

1. 武器的“属性”一栏中标有虫族、龙族、魔族时，表明该武器对特定种族的敌人具有优势，伤害值可达5倍！“暗黑神の魔杖”对虫、龙、魔三种族均有特效，魔法蓄力时间也很短，因此是游戏中适用性最广的武器。

2. 魔法使武器属性中的“炎”和“雷”指的是魔法的属性，注意用魔法攻击同属性的敌人时伤害值会减半。“星降る光の圣杖”和“暗黑神の魔杖”则没有这方面的顾虑。

3. 武器的特殊效果一栏，“攻击速度上升”指的是自身攻击速度的提升，而“减速”指的是攻击命中敌人后，敌人的动作会变慢，无论是攻击还是回避都会变得更容易。

4. 防具的耐性一栏,“炎”和“雷”指的是有属性的敌人身体上冒火放是放电时可以对其进行直接的接触，要不然战士和枪兵冲上去就等于是自杀。另外，电网机关和电属性攻击原本是一碰就死、无法复活的，但装有抗雷防具的话死亡几率会大大下降，运气好的话一个哥布林被电疗几次还处于存活状态，比较值得依赖。

5. 防具耐性中的“死”指的是延长哥布林处于濒死状态的时间，不会很快就升天，为魔王救助士兵赢得时间。除此之外，有些敌人的攻击可以把哥布林直接粉碎，无法复活，死耐性可以降低哥布林被粉碎的几率。

6. 防具中“吹飞耐性”一栏，指的是哥布林对敌人有吹飞攻击的抗性，数值越大越不容易被打到高处或远处，当然也就更容易救助。

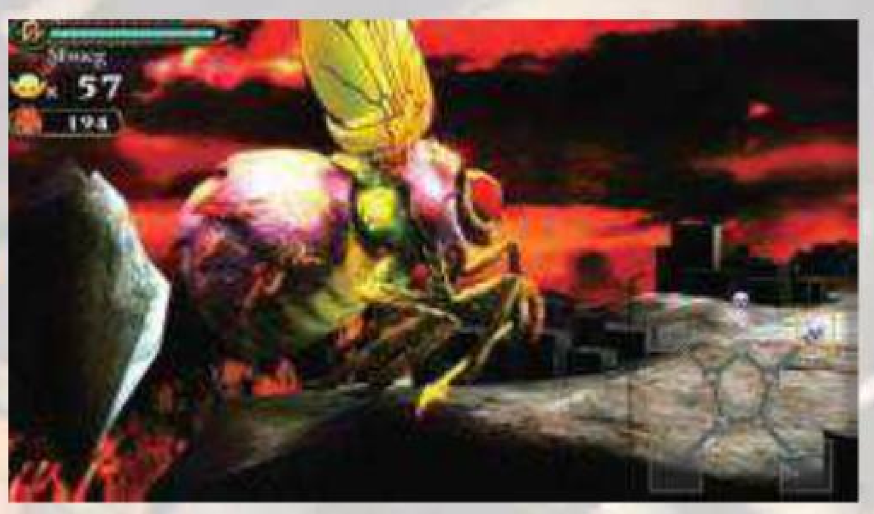
战士武器	需要素材	所需宝石	攻击力	属性	特殊效果
石の剑	无	0	40	无	无
蛮族剑	浊つた水晶体×1 I 怨念の头盖×1 I 魔物の血肉×1	30	100	无	无
杀戮の曲刀	雄龙の角×1 I 土蛇の牙×5 I 恶魔の血肉×1	250	140	无	攻击速度上升
虫杀しの剑	龙の爪×3 I 魔物の骨×15 I 暴虐の魔结晶×1	350	70	虫族	减速
龙杀しの大剑	恶魔の角×4 I 腐つたゼリ–×1 I 恶魔の脑みそ×1	350	70	龙族	减速
退魔の剑	魔虫の甲壳×4 I 土蛇の牙×4 I 黄金虫の卵×1	350	70	魔族	减速
狂战士の魔剑	暴虐の魔结晶×15 I 天使の爪×1 I 龙の逆鳞×2	5000	180	无	攻击速度上升
虫虐杀の魔剑	腐つたゼリ–×8 I 蛇神の黑皮×4 I 熏る铁角×5	18500	120	虫族	减速
ドラゴンスレイヤ–	龙の魔血晶×3 I 龙の爪×30 I 炼狱の魔宝石×15	18500	120	龙族	减速
デモンスレイヤ–	恶魔の邪眼×3 I 恶魔の角×30 I 炼狱の魔宝石×15	18500	120	魔族	减速
霸者の魔剑	龙の逆鳞×10 I 天使の爪×10 I 神の泪×3	38000	220	无	攻击速度上升

战士防具	需要素材	所需宝石	耐性	移动速度	吹飞耐性
みすぼらしい盾	无	0	无	40	0
战士の盾	浊つた水晶体×7 I 魔物の血肉×7	50	无	30	2
炎の盾	灼热の刚毛×3 I 灼けた头盖×7 I 魔物の血肉×20	500	炎	25	0
雷の盾	雷の水晶体×8 I 浊つた水晶体×15 I 龙のうろこ×1	500	雷	25	0
スカルシ–ルド	魔物の骨×20 I 怨念の头盖×20	300	死	20	20
まじないの盾	天使の光轮×1 I 圣なる血肉×1 I 龙のうろこ×2	300	无	30	5
骑士见习いの盾	龙のうろこ×2	150	无	55	0
狱炎の盾	火炎虫の卵×6 I 灼热の刚毛×12 I 灼けた头盖×45	9000	炎	25	9
爆雷の盾	带电する刚毛×12 I 丑い织毛×6 I 雷の水晶体×30	9000	雷	25	9
阿修罗シ–ルド	怨念の头盖×50 I 魔物の骨×50 I 魔物の血肉×100	8000	死	20	40
マジックシ–ルド	堕ちた血肉×5 I 神圣な羽×8 I 硬化の魔结晶×25	9600	无	30	10
骑士の盾	龙のうろこ×10 I 龙の逆鳞×1 I 歪な复眼×3	7000	无	70	0

枪兵武器	需要素材	所需宝石	攻击力	属性	特殊效果
石の枪	怨念の头盖×2 I 浊つた水晶体×1	30	30	无	无
兵士の枪	恶魔の角×1 I 土蛇の牙×1 I 魔物の骨×1	80	50	无	无
重骑士の枪	龙の爪×2 I 魔物の大骨×2 I 恶魔の脑みそ×1	250	70	无	攻击速度上升
虫よけのトライデント	雌龙の角×1 I 魔物の大骨×5 I 狂乱の魔结晶×2	350	40	虫族	减速
ドラグ–ン・スピア	恶魔の角×4 I 魔蛇の皮膜×2 I 黄金虫の卵×1	350	40	龙族	减速
退魔の枪	荒い铁角×3 I 土蛇の牙×6 I 虫の卵×2	350	40	龙族	减速
ハルバ–ド	狂乱の魔结晶×15 I 天使の光轮×1 I 龙の逆鳞×2	5000	100	无	攻击速度上升
虫杀しのトライデント	奈落の污物×3 I 魔虫の甲壳×30 I 炼狱の魔宝石×15	18500	60	虫族	减速
龙杀しの魔枪	雄龙の角×10 I 雌龙の角×10 I 雷龙の角×5	18500	60	龙族	减速
灭魔の黑枪	女帝の热き心脏×3 I 魔物の大骨×50 I 炼狱の魔宝石×15	18500	60	魔族	减速
グランドクロス	恶魔の脑みそ×20 I 堕天使の爪×10 I 神の泪×3	38000	140	无	攻击速度上升

枪兵防具	需要素材	所需宝石	耐性	移动速度	吹飞耐性
战斗ふんどし	无	0	无	40	0
兵士のよろい	恶魔の血肉×1 I 浊つた水晶体×5	60	无	30	2
炎のよろい	灼热の刚毛×3 I 业火の魔结晶×5 I 浊つた水晶体×15	500	炎	25	0
雷のよろい	雷光の魔结晶×4 I 光の水晶体×8 I 魔虫の甲壳×1	500	雷	25	0
けだものア–マ–	污い织毛×2 I 魔物の大骨×5	300	死	20	20
上级兵士のよろい	天使の爪×1 I 圣なる血肉×1 I 龙のうろこ×2	300	无	30	5
武人の胸当て	龙のうろこ×1 I 恶魔の脑みそ×1	150	无	55	0
魔炎ア–マ–	虫の卵×12 I 灼热の刚毛×12 I 业火の魔结晶×30	9000	炎	25	9
サンダ–ア–マ–	带电する刚毛×12 I 污い织毛×6 I 雷光の魔结晶×20	9000	雷	25	9
地狱ア–マ–	恶魔の刚毛×30 I 魔物の大骨×25 I 魔物の血肉×50	8000	死	20	40
魔兵士のよろい	圣なる血肉×8 I 魔性の羽×5 I 虫の卵×12	9600	无	30	10
ベテランの胸当て	龙のうろこ×10 I 龙の逆鳞×1 I 丑い织毛×3	7000	无	70	0

魔法使武器	需要素材	所需宝石	攻击力	属性	特殊效果
炎寄せの杖	魔物の骨×3 I 魔物の血肉×1 I 土蛇の牙×1	40	32	炎	无
雷寄せの杖	魔物の骨×3 I 光の水晶体×2 I 浊つた水晶体×4	40	32	雷	无
炎术师の杖	魔物の大骨×1 I 暴虐の魔结晶×1 I 灼けた头盖×2	80	60	炎	无
雷术师の杖	魔物の大骨×1 I 狂乱の魔结晶×1 I 光の水晶体×4	80	60	雷	无
业火の杖	炎を呼びし角×1 I 业火の魔结晶×3 I 灼けた头盖×10	200	120	炎	无
轰雷の杖	贵き女帝の角×1 I 雷光の魔结晶×2 I 雷の水晶体×5	200	120	雷	无
炎神の杖	炎を呼びし角×3 I 火炎虫の卵×2 I 业火の魔结晶×20	6500	240	炎	无
雷神の杖	雷を呼びし角×3 I 猛き女帝の角×2 I 雷光の魔结晶×20	6500	240	雷	无
星降る光の圣杖	天使の光轮×1 I 圣なる血肉×2 I 贵き女帝の角×2	4500	200	无	减速
暗黑神の魔杖	怨念の头盖×100 I 堕天使の光轮×3 I 神の泪×3	38000	100	虫龙魔	无



魔法使防具	需要素材	所需宝石	耐性	移动速度	吹飞耐性
魔术エプロン	无	0	无	85	0
魔术师のロ–ブ	魔蛇の皮膜×1 I 魔物の血肉×20	80	无	75	2
炎术师のロ–ブ	灼热の刚毛×1 I 业火の魔结晶×3 I 怨念の头盖×20	400	炎	70	0
雷术师のロ–ブ	恶魔の刚毛×2 I 雷の水晶体×3 I 雷光の魔结晶×3	400	雷	70	0
防护の魔道服	魔物の骨×20 I 魔蛇の皮膜×3	300	死	65	20
まじないの仪礼服	神圣な羽×1 I 圣なる血肉×1 I 不洁な复眼×1	300	无	75	5
魔道コスチュ–ム	魔蛇の皮膜×2 I 硬化の魔结晶×1	150	无	100	无
炎の化身のロ–ブ	魔虫の甲壳×10 I 灼热の刚毛×8 I 歪な复眼×3	8000	炎	70	9
雷の化身のロ–ブ	带电する刚毛×8 I 魔虫の甲壳×10 I 不洁な复眼×3	8000	雷	70	9
铁壁防护の魔道服	魔虫の甲壳×15 I 恶魔の血肉×20 I 硬化の魔结晶×20	8000	死	65	40
大魔道の仪礼服	蛇神の黑皮×5 I 堕ちた血肉×5 I 恶魔の刚毛×30	9600	无	75	10
大魔道コスチュ–ム	魔蛇の皮膜×10 I 腐つたゼリ–×6 I 黄金虫の卵×5	7000	无	115	0

道具	需要素材	宝石	效果
生命の太鼓	魔物の血肉×10	100	魔王的体力回复
生命の太鼓	ゴブリンの血肉×30	50	魔王的体力回复
复活の太鼓	恶魔の血肉×3 I 浊つた水晶体×10	1000	魔王死亡时复活
复活の太鼓	ゴブリンの血肉×60	500	魔王死亡时复活
援军の角笛	魔物の骨×10	100	哥布林士兵数量回复
援军の角笛	ゴブリンの骨×30	50	哥布林士兵数量回复
大援军の角笛	恶魔の角×1 I 怨念の头盖×10	1000	哥布林士兵数量大回复
大援军の角笛	ゴブリンの骨×60	500	哥布林士兵数量大回复
暴君のギタ–	魔物の大骨×2	100	军团攻击力上升
暴君のギタ–	ゴブリンの黑炭×30	50	军团攻击力上升
魔王のギタ–	魔虫の甲壳×3 I 土蛇の牙×10	1000	军团攻击力大幅上升
魔王のギタ–	ゴブリンの黑炭×60	500	军团攻击力大幅上升

关于素材

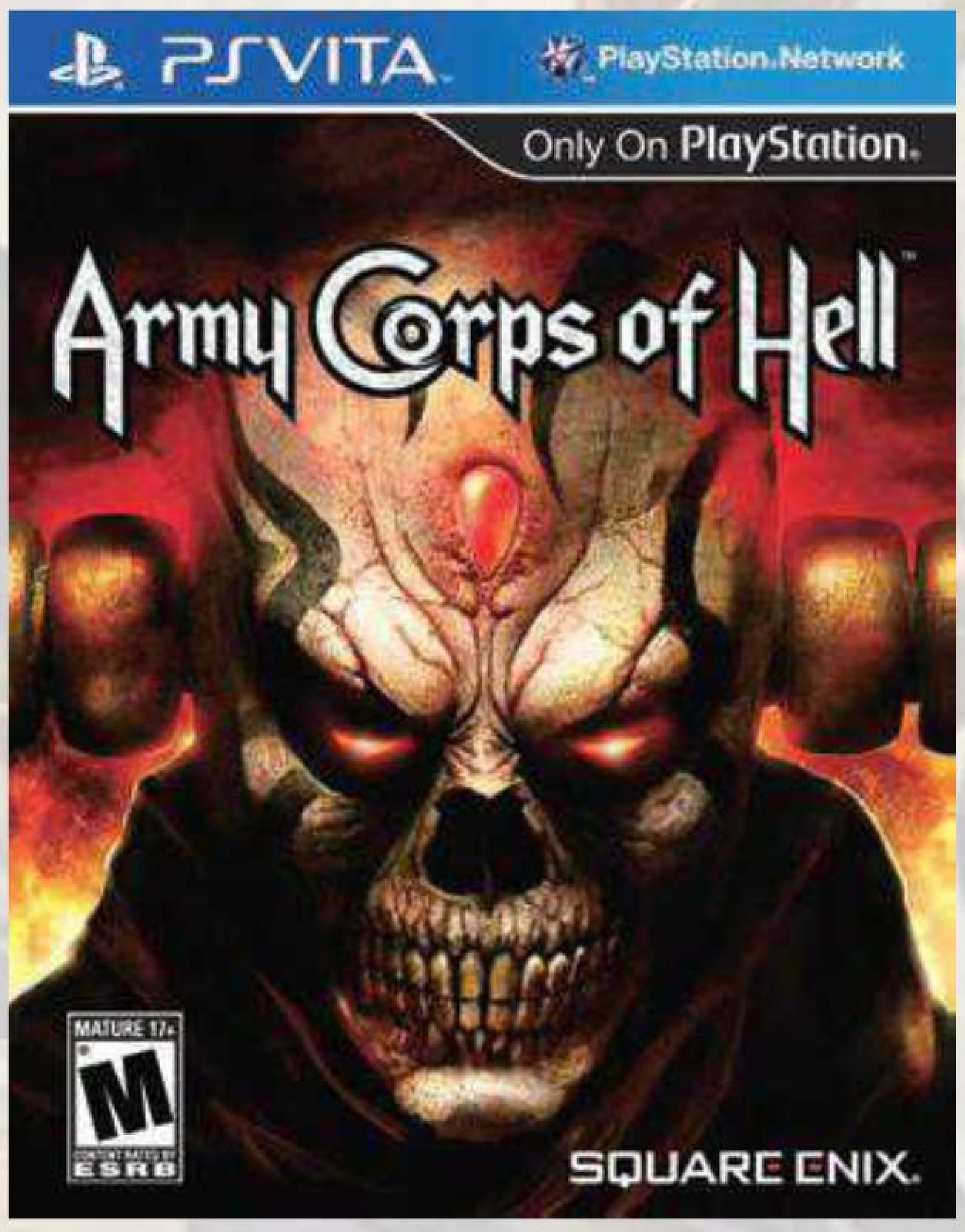
本作中的素材总计有60种，下面有每种素材在炼金全部武器、防具、道具时的最少需求量，其中大部分只要对照恶魔一览部分便可以了解素材会由哪种敌人掉落。其中有几种需要特别说明的，**ゴブリンの**血肉、**ゴブリンの**骨、**ゴブリンの**黑炭都是哥布林死亡后才能得到的素材，第一种是没有救助而升天，第二种是直接被粉碎，第三种是触电身亡，一般死2～4个便可得到一个与之对应的素材。从第31关开始，过关评价画面所奖励的六种素材均不会在敌人身上掉落，它们分别是炼狱**の**魔宝石、奈落**の**污物、恶魔**の**邪眼、女帝**の**热**き**心脏、龙**の**魔血晶、神**の**泪，好在这些素材的需求量并不大，31～40关正常打下来外加还要刷钱，怎么都够了。

游戏后期刷相关素材时，如果只是依靠打BOSS，那么效率是比较有限的，因为素材有出现率的问题，要看运气。不过有一种方法的稳定性就要高很多，那就是依靠过关评价画面奖励的素材，往往数量和质量都有保证。以下是各关卡三个项目获得白金评价时对应奖励的素材，刷素材阶段可进行对照。

全素材及最少需要数量

ゴブリンの骨×90	荒い铁角×3	奈落の污物×3
ゴブリンの黑炭×90	黄金虫の卵×7	女帝の热き心脏×3
ゴブリンの血肉×90	火炎虫の卵×8	蛇神の黑皮×9
暴虐の魔结晶×17	狂乱の魔结晶×18	神の泪×9
不洁な复眼×4	雷の水晶体×46	神圣な羽×9
虫の卵×26	雷を呼びし角×3	圣なる血肉×13
丑い织毛×9	雷光の魔结晶×49	天使の光轮×3
雌龙の角×11	雷龙の角×5	天使の爪×12
带电する刚毛×32	炼狱の魔宝石×60	土蛇の牙×27
堕ちた血肉×10	龙のうろこ×28	歪な复眼×6
堕天使の光轮×3	龙の魔血晶×3	污い织毛×8
堕天使の爪×10	龙の逆鳞×16	雄龙の角×11
恶魔の刚毛×62	龙の爪×35	熏る铁角×5
恶魔の角×40	猛き女帝の角×2	炎を呼びし角×4
恶魔の脑みそ×23	魔虫の甲壳×73	业火の魔结晶×61
恶魔の邪眼×3	魔蛇の皮膜×18	硬化の魔结晶×46
恶魔の血肉×25	魔物の大骨×91	怨念の头盖×203
腐つたゼリ–×15	魔物の骨×122	灼けた头盖×64
光の水晶体×14	魔物の血肉×209	灼热の刚毛×39
贵き女帝の角×3	魔性の羽×5	浊つた水晶体×58

关卡名称	时间白金奖励	死亡数白金奖励	OVERKILL白金奖励
STAGE 1 复仇の狼烟	浊つた水晶体×3	怨念の头盖×3	恶魔の血肉×3
STAGE 2 愤怒の王	恶魔の刚毛×1	恶魔の角×1	恶魔の脑みそ×1
STAGE 3 恶魔のまなざし	光の水晶体×5	土蛇の牙×2	魔物の骨×3
STAGE 4 いかずちの山	魔物の骨×3	光の水晶体×3	怨念の头盖×3
STAGE 5 女帝の谒见	贵き女帝の角×1	贵き女帝の角×1	魔蛇の皮膜×1
STAGE 6 恶魔の罠	狂乱の魔结晶×1	狂乱の魔结晶×2	魔物の大骨×3
STAGE 7 恶意の巢窟	暴虐の魔结晶×1	暴虐の魔结晶×2	魔物の大骨×3
STAGE 8 空を统べるもの	龙のうろこ×2	龙の逆鳞×1	雌龙の角×1
STAGE 9 地狱のバ–ベキュ–	灼热の刚毛×2	炎を呼びし角×1	恶魔の脑みそ×2
STAGE 10 ビリビリ恶魔	雷の水晶体×2	雷の水晶体×3	雷の水晶体×2
STAGE 11 大空に座すもの	龙の逆鳞×1	雌龙の角×1	龙の爪×2
STAGE 12 虫の军团	黄金虫の卵×1	黄金虫の卵×1	黄金虫の卵×1
STAGE 13 双子の恶魔	恶魔の角×2	恶魔の脑みそ×2	恶魔の刚毛×2
STAGE 14 无限の军团	暴虐の魔结晶×3	暴虐の魔结晶×3	雷光の魔结晶×3
STAGE 15 腐败の王	腐つたゼリ–×1	腐つたゼリ–×1	腐つたゼリ–×1
STAGE 16 炎の向こうへ	炎を呼びし角×2	灼热の刚毛×2	业火の魔结晶×3
STAGE 17 龙の峰	龙の逆鳞×1	龙の逆鳞×1	龙の逆鳞×1
STAGE 18 狡猾なる罠	黄金虫の卵×2	黄金虫の卵×2	黄金虫の卵×2
STAGE 19 复仇の大地	贵き女帝の角×2	炎を呼びし角×2	恶魔の脑みそ×3
STAGE 20 王の复活	天使の爪×3	天使の光轮×3	天使の爪×3



关卡名称	时间白金奖励	死亡数白金奖励	OVERKILL白金奖励
STAGE 21 待ち伏せる悪意	恶魔の血肉×5	恶魔の脳みそ×3	狂乱の魔结晶×3
STAGE 22 怒りの雷击	雷を呼びし角×1	雷を呼びし角×1	雷を呼びし角×1
STAGE 23 あらゆるものを焼きつくせ	火炎虫の卵×1	火炎虫の卵×1	火炎虫の卵×1
STAGE 24 雷龙の巢	龙の逆鳞×1	雷龙の角×1	雷龙の角×1
STAGE 25 恶魔军团の大决战	恶魔の角×2	炎を呼びし角×2	雷龙の角×2
STAGE 26 腐りきった大王	腐ったゼリ-×1	腐ったゼリ-×1	腐ったゼリ-×1
STAGE 27 最も美しき地狱	猛き女帝の角×1	猛き女帝の角×2	蛇神の黑皮×3
STAGE 28 虫虫虫虫虫…	火炎虫の卵×2	腐ったゼリ-×2	火炎虫の卵×2
STAGE 29 龙の乐园	雌龙の角×2	雷龙の角×2	雄龙の角×2
STAGE 30 堕天使の山	魔性の羽×3	堕天使の光轮×3	堕天使の爪×3
STAGE 31 炎狱の果て	炼狱の魔宝石×5	奈落の污物×3	恶魔の邪眼×3
STAGE 32 女难の宿命	炼狱の魔宝石×5	女帝の热き心脏×3	龙の魔血晶×3
STAGE 33 1亿ボルトの罠	恶魔の邪眼×3	龙の魔血晶×3	女帝の热き心脏×3
STAGE 34 混沌のるつぼ	龙の魔血晶×3	恶魔の邪眼×3	奈落の污物×3
STAGE 35 圣なる魔窟	炼狱の魔宝石×5	神の泪×3	天使の光轮×2
STAGE 36 地上の真の支配者	奈落の污物×3	炼狱の魔宝石×5	奈落の污物×3
STAGE 37 堕天使再び	炼狱の魔宝石×5	堕天使の光轮×3	神の泪×3
STAGE 38 复仇の恶魔たち	女帝の热き心脏×2	龙の魔血晶×2	炼狱の魔宝石×10
STAGE 39 大连战そして大连战	龙の魔血晶×2	女帝の热き心脏×2	炼狱の魔宝石×10
STAGE 40 神魔の集う地	神の泪×3	炼狱の魔宝石×10	神の泪×3

地狱军团恶魔分析

前文中提到过一些战术和心得，通关实际操作熟悉系统，再了解各种敌人和BOSS的特点，那么游戏中后期的关卡也只是不同地形与敌人的组合，而且在装备变强之后，难度反而没有一开始那么高。只要小心陷阱机关，复数BOSS与兵种配合根据经验和实际情形灵活应变即可。由于重复性比较高，本攻略不再单独对40关的流程进行介绍，而会着重于各种敌人应对方法的分析。

本作的敌人共有35种，但因为亚种的存在实际种类要少一半以上，每种敌人都有其特性，每个BOSS都有实用的对策，由于数量不多，还是比较容易记住的。下面的分析中其中有不少实用的心得，请一定看仔细了。需要注意的是，每个BOSS均有特定的部位可以破坏，破坏部位有机会获得稀有素材。BOSS的可攻击部位受普通状态和晕厥状态影响会有变化，下文会一一说明。

魔眼イビルアイ（幼体）

掉落素材：无

由魔眼**イビルアイ**放出的幻体，接近军团时会自爆，对哥布林和魔王造成伤害，但本身非常脆弱，几乎无法承受任何攻击。另外，自爆前身体会抖动，这段时间还是有机会躲闪的，利用这一点可以进行诱爆。母体死亡时，幼体会马上自爆消失。

魔眼イビルアイ

掉落素材：浊った水晶体 | 魔物の血肉

游戏中最常见的独眼怪，身体呈紫色，基本上不会随意移动，攻击方式只有放出幼体一种，而且每次放出一批后会有明显间隔，突破一批幼体快速接近后便基本上成了靶子，适合用来赚取OVERKILL值。

鬼眼ゲイザ-（幼体）

掉落素材：无

鬼眼**ゲイザ**-的幼体，同样脆弱，一打就死。其特点是在母体死亡时，幼体会放出念波后自爆，但只要离得远一些就没什么威胁。被这种敌人炸到的话会炸飞，哥布林的尸体会相对分散，不太容易救助。不过因为母体很少放出幼体，所以这种幼体的出现几率大大低于前一种。

鬼眼ゲイザ-

掉落素材：光の水晶体 | 魔物の血肉

绿色独眼怪，在接近至特定距离时会从眼中发射激光进行横扫攻击，持续时间还比较长，有多段判定，多个鬼眼交叉出现时有一定危险性。鬼眼自身会移动逼近魔王，但是其发射激光前会有个准备动作，追向性也比较差，激光的判定是一个点而不是一条线，所以在激光射出前冲到鬼眼的下方往往不会受到伤害，又能近距离发动攻势，更保险的应对方法是移动至鬼眼的侧面或背面进行攻击，激光持续时间外加转过来再发动，玩家有足够的时间发动两轮一齐攻击了。

凶眼アイ・タイラント

掉落素材：雷の水晶体 | 魔物の血肉

蓝色独眼怪，算是游戏中前期

比较难缠的家伙。在魔王的军团接近后，凶眼会在两三秒的时间内令自己全身带电，此时如果没有装备抗雷的防具，那么战士和枪兵的攻击都等同于送死，而且触电是立即死亡的，尸体变焦炭，无法复活。抗雷的防具出现较晚，在最初遇到凶眼时无法依赖，要想直接攻击就只能用魔法，但要注意凶眼为雷属性，使用雷属性魔法对它的伤害会

降低。更靠谱的方法是在凶眼充电状态再接近它一次，它会对前方进行放电攻击，避开后待放电完毕，凶眼就会进入数秒的无防备状态，利用这个机会可一举歼灭。游戏后期入手“暗黑神の魔杖”就好办了，蓄满力一下打死一个。

凶眼アイ・タイラント（幼体）

掉落素材：无

由凶眼**アイ・タイラント**放出的幼体，特点与其他两种幼体很相似，不过出现率更低，又没有相关素材，几乎可以无视这种敌人的存在。

魔灵オンネン

掉落素材：怨念の头盖 | 魔物の血肉

以死后生物的灵魂集结而成的

恶鬼，移动缓慢，体力值比较低。虽然是低等级的杂兵，但攻击方式还比较多，近距离会进行拍击，远距离会发射鬼火。中后期出现的魔灵发射的鬼火有三发和五发的版本，控制面积大，还会在身体周边放一圈鬼火来保护自己。不过因为鬼火没有穿透力，碰上了顶多放倒几个士兵，一秒后就又能复活，所以还是很容易应付的。

怨灵ヒダルマ-

掉落素材：灼けた头盖 | 魔物の血肉

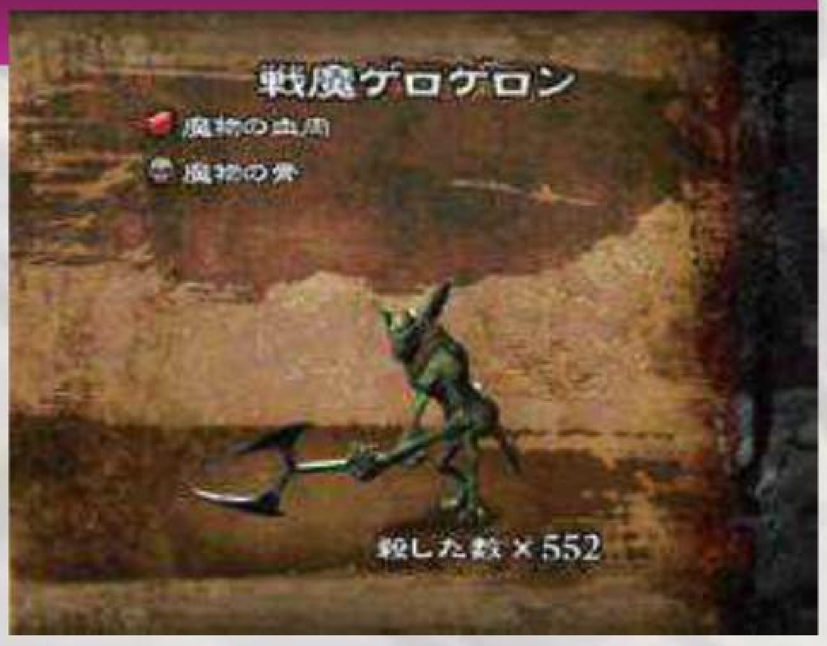
魔灵的升级版本，基本特性很相似，体力值同样低。不过由于身上带有火焰，战士和枪兵需要有抗火防具的保护才能直接进行攻击，要不然只能靠魔法使了。

下魔ゲロン

掉落素材：无

体型很小的魔界枪兵，个头和哥布林差不多，同时也非常脆弱，任意攻击都可以将其一击死。下魔**ゲロン**以长矛为武器，会一蹦一跳地接近魔王，然后进行连续的突刺，虽说没什么威力，但是多个一起出现时还是有一定干扰效果的，建议快速清除。

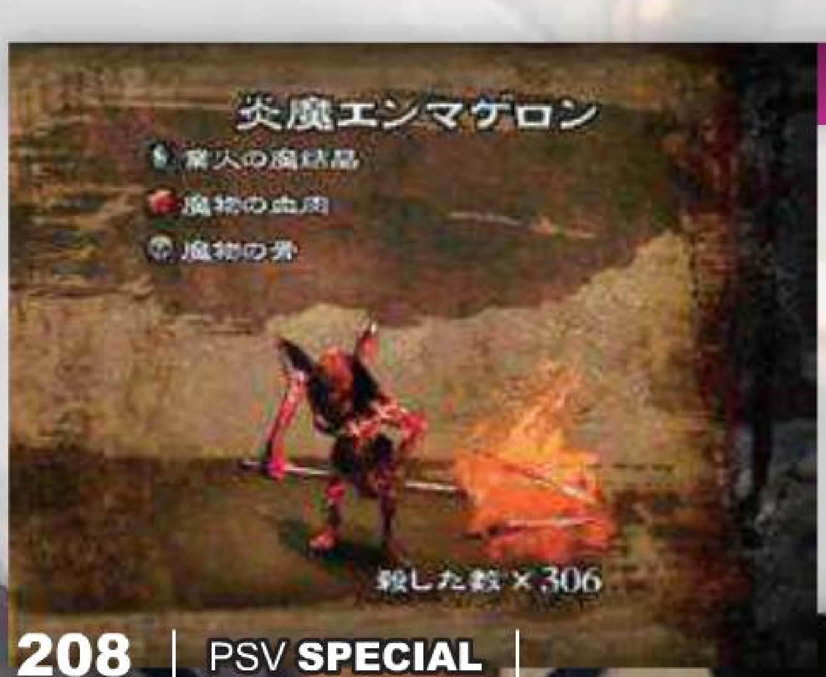
战魔ゲロゲロン



掉落素材：魔物の血肉 | 魔物の骨

下魔**ゲロン**的高大版，身体为绿色，以双叉长枪为武器，具有较高的机动性，攻击范围、突刺距离因为体型增加而明显增加了。战魔的体力高于魔灵，低于魔眼，杀起来还是比较快的。

炎魔エンマゲロン



掉落素材：业火の魔结晶 | 魔物の血肉 | 魔物の骨

听名字就知道是炎属性的敌人，身体为红色，武器上带有火焰，用火焰性魔法打它不太灵光。攻击变成了炎属性，具有爆发效果，可以把哥布来炸得很高。除此之外与战魔的行动模式没有太多区别。

巨魔ギガゲロン

掉落素材：暴虐の魔结晶 | 魔物の大骨 | 魔物の血肉

体型比战魔要大出许多，身体为黄色，是这一种族中最狂暴的战士。除了体力厚实，攻击范围广，最危险的还是它的跳跃压杀，如果在其正下方被压到一下，很可能士兵数一下就变零了。同时，压杀还有一个恶心的地方就是有较高几率把哥布林压碎，这个便无法复活，士兵的人数上限会很快下降，这是应极力避免的情况，装备即死抗性的防具也是不错的选择。巨魔有一点比较白痴，就是经常会停下来很长时间不动，这是消灭它最好的时机。

下魔チビデビ-

掉落素材：无

会飞行的低级恶魔，和其他小型敌人一样打一下就会死。当地狱军团接近时它就会后退，保持一定距离后再发动俯冲攻击。同样属于干扰型的杂兵，用魔法和枪兵突进可快速清除。

空魔スカイデビ-

掉落素材：魔物の血肉 | 魔物の骨

下魔**チビデビ**－的高大版，身体为红色，行动模式也与之接近，会与魔王保持距离，然后进行俯冲突袭。空魔比较麻烦的一点是其攻击有一定几率会把哥布林直接打碎掉，被打碎的话就不能复活了，所以还是尽量避开为妙，也可以用速杀的方法减少其攻击机会。魔法使可在方阵移动中进行攻击和回避，对付此类敌人比较合适。

雷魔サンだ-デビ-

掉落素材：魔物の血肉 | 魔物の骨 | 雷光の魔结晶

雷属性空魔，身体呈蓝色，一开始的行动方式很像普通空魔，但在一次攻击或数秒后会在空中翻个筋斗，然后处于全身带电状态，与凶眼一样，无法让战士或枪兵进行接触型的物理攻击，除非穿上有抗雷效果的防具。雷魔使出落雷攻击后身上的电就会暂时消失，在尚无防具辅助的情况下，可利用这个机会全力攻击，魔法使没入手强力武器前可用火魔法与之周旋。

空魔キングデビ-

掉落素材：狂乱の魔结晶 | 魔物の大骨 | 魔物の血肉

上级空魔，身体依然为红色，但个头要比普通空魔大出许多，皮糙肉厚，很是经打。空魔的攻击很单一，就是俯冲突进，但因为判定大了，所以回避难度也比较高。和巨魔一样，大型空魔的攻击对哥布

林也有粉碎效果，即死率还比较高。与这种敌人保持较距离，移动半径小的话更容易回避其攻击。

大地兽ワ-ム

掉落素材：土蛇の牙 | 魔物の血肉

由地底突然出现的蛇怪，身体颜色为褐色，是非常危险的生物。大地兽由地下钻出的那一下如果没有躲开，那么它会紧接一个吞食的动作，大批哥布林会直接死无全尸，无法复活，损失往往会十分惨重。蛇怪虽然不能移动，但它的正面是无敌的，必须攻击其背面才有效，可以正面引诱一下，在它攻击后会有较长的硬直，此时再绕到后面发动攻击，但也要注意多个大地兽出现的场合，避免腹背受敌。大地兽在地面暴露一段时间后又会钻入地底，然后再突然窜出来，用战士攻击其后背时不要贪多，以免还没来得及发动一齐攻击它就钻回去了。

矿石兽アイアン・ワ-ム

掉落素材：硬化の魔结晶 | 土蛇の牙 | 魔物の血肉

大地兽的进化版，身体为黑色，和大地兽一样可以吞食哥布林。更加恶心的是，矿石兽的身体更加坚

硬，没有好武器，可能要四个回合才能消灭，增加了受到攻击的可能性。同时，矿石兽比大地兽的反应更灵敏，转向性能更好，不容易绕到其身后。成功率比较高的方法就是在正面临界距离引诱其冲咬，但要及时躲开并利用敌人的硬直时间快速冲到大黑虫背后扔战士上去。如果人数不足矿石兽已经转过来了，那就不要保持阵型，边绕着敌人转边往它身上再扔几个战士，人数够了就马上一齐攻击。使用有减速效果的武器会更轻松一些。

魔虫デビルチュラ

掉落素材：无

虫族关卡中常见的小敌人，数量众多，但不堪一击。它们会在场地中徘徊，接近魔王和他的士兵时会自爆，和幼虫们有些相似，但移动速度更快，自爆更具威力，当大量魔虫包围军团并轮番自爆时，很可能让魔王的体力瞬间减半！所以当画面中有较多小魔虫时，减少其数量并展开移动战是上策。

黄金魔虫ゴルドチュラ

掉落素材：无

比小魔虫个头大一点，颜色是金色的，但体力只是略多一点，通常用战士打两个可以搞死，死时会掉红魂让魔王有机会补给。同样属于自爆型的敌人，威力自然也更大一些。

火炎魔虫フェムチュラ

掉落素材：无

身体被火焰包围的小魔虫，虽然个头小且一下就能打死，但却比一般的杂兵要难对付。火虫的移动速度很快，不容易定位攻击。虽然它的攻击方式只是撞击，但是穿透力强，被正面撞上的话，很可能一大半的士兵都得躺在地上等着去救助。魔法使的攻击不必接触火虫，相对安全，但还是要小心火虫的速度。

压杀惩罚魔ギガデモン

掉落素材：恶魔の血肉 | 恶魔の刚毛 | 恶魔の角 | 恶魔の脑みそ

游戏中的第一个BOSS，属于魔族，没有属性，有着传统西方恶魔的形象，可以破坏的部位是尾巴，但需要令BOSS处于晕厥状态，尾巴的攻击点才会出现。压杀惩罚魔可以飞行移动，在空中暂停后会垂直落下，在地面产生冲击波，对魔王和士兵都会造成伤害，应对方法是×键的闪避，冲击波的持续时间短，用闪避可以完全躲过。在地面时，只要与BOSS近距离正面相对，他就会用拳进行打击，范围很广，伤害值高。而地面的踩踏攻击有很大机率把哥布林直接踩碎，无法复活，造成人数上限下降，是这个BOSS最危险的一招。初期对付这个BOSS比较好的方法是在其落地后不用阵型，在其侧面扔战士到他胸口的攻击点，BOSS会为了能正对我方展开攻击而慢慢转向，此时只要边攻击边绕着他转，人数够了就发动一齐攻击。用枪兵的阵型从远处进行攻击也是相对安全的方法。BOSS一晕厥就立即攻击其尾部，能够断尾的话，不仅有机会获得“恶魔の刚毛”，还会让BOSS继续陷入晕厥状态，武器攻击力足够的话可以一轮便将BOSS解决。游戏中后期同屏出现多个压杀惩罚魔时要熟练掌握用闪避来躲压杀攻击，有损失时要快速捡回尸体，然后各个击破。装备对魔族有特效的武器也可大大缩短战斗时间。

炎热惩罚魔マグフレア

掉落素材：恶魔の血肉 | 恶魔の脑みそ | 恶魔の刚毛 | 炎を呼びし角

炎属性的惩罚魔，行动模式与压杀惩罚魔基本相同，只是多了一种持续时间比较长的喷火攻击，在喷火的过程中是无敌的，不能对其进行攻击。其他注意点与上一个BOSS差不多。绕行有效，打晕后优先断尾。

雷击惩罚魔サンダルト

掉落素材：恶魔の血肉 | 恶魔の脑みそ | 雷を呼びし角 | 带电する刚毛

雷属性亚种BOSS，基本特点与同族的另两个BOSS很接近，增加了落雷攻击，释放途中同样有无敌时间，落雷可秒杀哥布林，令其无法复活，注意回避。不过因为这个BOSS还是有转向性差的弱点，所以绕行攻击战术依然很好用。素材“带电する刚毛”需求量不小，要多注重一下断尾。双炎热、双雷击、一炎一雷的BOSS组合在游戏中后期时常出现，集中火力干掉一个之后，另一个就不足为惧了。

食欲虐杀女帝クインマウス

掉落素材：恶魔の血肉 | 恶魔の脑みそ | 魔蛇の皮膜 | 贵き女帝の角

女帝属于魔族BOSS，身型巨大，主要是身体下方的六头蛇王座占据了大半个场地，但女帝不能随意移动。女帝本体只会每隔几个放一轮落雷进行骚扰，威胁不大，但是因为巨蛇们卡住了位置的关系，玩家不能随意接近女帝，需要先把蛇打断。在接近巨蛇后，一般它会先吸气把魔王的军团拉近，然后一口冲咬下来，这一击非同小可，若

没有及时用闪避拉开了距离，被当头命中的话，可能一下子就会损失数十个哥布林，其中大部分会被直接粉碎，无法复活，有些可能被击飞至场地中的某个角落，没有及时赶过去救助的话也会死翘翘。不过撞完之后巨蛇会出现大硬直，是攻击的好机会。还有一种攻击是巨蛇直挺挺地往下压，同样有粉碎效果，躲避后也可以抓硬直进行攻击。头部的横扫攻击相对比较好躲，但出招后没有大的硬直。对巨蛇头部攻击达到一定伤害后，巨蛇会处于晕厥状态，此时与王座连接处的弱点就会出现，集中攻击可以把蛇切断，巨蛇不再动弹了，可以攻击尸体以获得“魔蛇の皮膜”，由于有六条蛇，一一切断的话素材获得率还是

比较高的。当把相邻的两个蛇头都打掉时，二者的中间位置会出现一个可攻击的地方，但是那里会喷毒气，拉开距离攻击会比较好。打爆那个攻击点后，毒气攻击中止，同时女帝会有较长时间处于硬直状态，可以上前痛打。当然，这种速杀的打法会使在蛇头上获得素材的机会变少。

食欲亿杀女帝ダ-クイン

掉落素材：恶魔の血肉 | 蛇神の黑皮 | 恶魔の脑みそ | 猛き女帝の角

全身黑色、霸气外露的亚种女帝，但是攻击方式、行动模式与食欲

虐杀女帝区别很小，只是巨蛇的冲咬带冲击波，范围变广了。切下黑蛇，有机会获得稀有素材“蛇神の黑皮”。因为身体巨大，女帝没有类似双BOSS的组合，战术上相对统一。两个女帝在游戏初期和中期算是比较难对付的BOSS，战斗时间也往往会拖得比较长，打起来总是觉得很别扭，顶多就是用减速武器抓住一次机会多打几下。说白了要想爽还是得先入手“暗黑神の魔杖”，到那时女帝基本上就随便宰割了。

空击大翼龙スカイオン

掉落素材：雄龙の角 | 龙のうろこ | 龙の逆鳞 | 龙の爪

龙族雄性BOSS，没有属性，造型上很有气势和压迫感，但没有特别阴险的招式。在飞行状态下，只要军团处于空击龙下方，它便会降下来，此时别处于BOSS的正下方，不然会被踩个半死。正常情况下，龙的四条腿上都有可攻击的地方，尾部的攻击点要特别说明一下，龙族BOSS都是可以断尾的，但是攻击尾部不会让龙进入晕厥状态，而且龙还会进行扫尾反击。如果攻击腿部让BOSS晕倒，那么尾部可攻击点就会消失。可选择巨龙第一次落地后专心攻击尾部，这是断尾比较好的时机。BOSS晕厥时，会在双翼和头部出现三个新的可攻击点，把翼上的攻击点打破会落下龙爪，获取素材。头部和其他BOSS一样为弱点，攻击时伤害较大。如果没有一轮将BOSS消灭的杀伤力，那么在BOSS体力下降到一半以下时，它便会飞出场，进行两三次的俯冲撞击，威力不俗，而且需要提前判断才能完全回避。一方面玩家可以多使用右摇杆转动视角紧跟BOSS的动作，另一方面也可以按下SELECT键切换成地图显示方式，这样更方便了解BOSS的走位。

女王大翼龙ワイワバ-ン

掉落素材：雌龙の角 | 龙のうろこ | 龙の逆鳞 | 龙の爪

很多游戏中的怪物都是雌性强于雄性，在本作中也不例外。女王大翼龙为火属性，相较雄龙增加了一招吐火球，在飞行状态时便会使出。哥布林被火球砸中的话有比较高的几率被粉碎，因为火球攻击的持续时间比较长，不宜连续回避，最好的破解之法就是迅速接近BOSS，女王龙无法向侧后方吐火球，而且也不会快速转向，当BOSS没有的射击目标时就会变为空击龙的行动模式。接下来的对付方法差不多，也可以断尾、破爪。不过女王龙绕场飞行然后冲过来时会伴随吐火攻击，回避难度要更高一些。

雷霸大翼龙エレキボルト

掉落素材：雷龙の角 | 龙のうろこ | 龙の逆鳞 | 龙の爪

雷属性的龙族BOSS，体力值很高，特别是尾部，非常不容易打

断。雷霸龙的攻击方式与女王龙类似，但吐火球攻击变成雷球，雷球速度更快，范围更广，还好只具有把部分哥布林砸碎的特性，并不真的带雷属性，应对策略与火球基本相同。雷霸龙绕场飞行的俯冲攻击附带落雷攻击，不过干扰性并不算太大。游戏中有少量双龙BOSS组合的关卡，因为龙的体格巨大，两条龙之间会相互卡位，利用这一点可以集中攻击一条龙，只剩一条龙的话就没什么威胁了。

溃杀增殖虫スパイダリアン

掉落素材：荒い铁角 | 黄金虫の卵 | 魔虫の甲壳 | 虫の卵

虫族BOSS，无属性，移动力和跳跃力惊人。BOSS本体的攻击方式只有两种，一种是跳起重压，形成范围非常广的冲击波，由于持续时间大于闪避的无敌时间，所以很难做到毫发无伤。好在冲击波不具备粉碎效果，也不经常使用，中招时只要及时救助哥布林，不会有什么损失。溃杀增殖虫的另一种攻击更具威胁，就是依靠出众的机动性，由地面快速突进撞击，被撞到的话尸体会散落一地，魔王的体力也会有损伤。BOSS本体之外的攻击就是扔出大量虫卵，卵会在数秒之后变成魔虫和黄金魔虫，它们对玩家的干扰不小，而且数量多时的接连自爆甚至可以秒杀魔王，因此小虫子数量太多时不能不清理。而且打爆黄金魔虫会掉红魂，只要补给及时要打败这个BOSS也不是难事。溃杀增殖虫的弱点不在头部，而是背部的两个卵巢。只要连续打击BOSS脚上的可攻击点，巨虫就会出现晕厥状态，两个弱点和头部都会出现新的可攻击点，但是击破头部只会落下虫角，虫角可以击破两个，但是一次晕厥只能打掉一个虫角，而且虫角一掉，BOSS的晕厥状态就会解除。要速杀BOSS，还是多拿素材，可根据实际情况进行选择。

炎热溃杀虫エンマリアン

掉落素材：火炎虫の卵 | 熏る铁角 | 魔虫の甲壳 | 虫の卵

溃杀增殖虫的火属性亚种，当

然也要更难对付一些。跳压、冲撞的攻击动作没什么变化，但冲撞时巨虫身后带火，攻击力和判定都更大。更具威胁的是，炎热溃杀虫放出的虫卵中有些会孵化成火炎魔虫，刚才已经说过了，火炎魔虫移动速度快，攻击有穿透性，不容易对付，再加上BOSS的冲撞和小魔虫的干扰会比较棘手，会让玩家疲于复活士兵。这种局面没有特别好的方法，一般都是以魔法使的连射安全快速

地减少魔虫数量，然后再与BOSS对峙。中后期出现的双巨虫BOSS的组合是比较危险的，同屏小魔虫的数量很多，BOSS的连续撞击有时要靠点运气，两个BOSS互相阻挡的话就能减少受创的可能性。可以在打晕一知后集中攻击弱点，不管头部，清掉一只巨虫后另一只就好对付了。

腐败堕落王ベルゼブ-ン

掉落素材：污い织毛 | 腐ったゼリ- | 不洁な复眼 | 魔虫の甲壳

虫族的大苍蝇BOSS，没有属性，移动轨迹有些飘忽，本体几乎不会任何攻击方式，只是指挥围在身边的苍蝇士兵慢慢接近魔王和他的部队。苍蝇兵无论个头大小，被它们碰到的哥布林会马上倒地，需要魔王的救助，但是受到苍蝇的攻击并不会造成粉碎之类的情况，但需要把苍蝇杂兵清除掉，不然就会形成反复倒地反复复活的局面。BOSS会隔一段时间就在地上建一个巢穴，这也需要尽快清除，不然会有小苍蝇不断飞出。我们的目是把BOSS周围个头大一些的苍蝇队长全部干掉，这样BOSS就失去了保护。苍蝇BOSS的体力非常少，

随便打几下腹部的可攻击点它便晕厥了,之后注意,如果要多拿素材(污い织毛、魔虫の甲壳)那就要先攻击腹部，打爆会掉落两块碎片，然后再攻击头部，一般来说一个回合就能搞定。第一次打这个BOSS时，不少玩家会觉得无从下手，其实这是游戏中惟一只能用魔法使来对付的BOSS，只要利用阵形效果一边移动接近一边回避小杂兵，然后用蓄力魔法慢慢减少杂兵们的数量，很快便能赢得胜利。

奈落腐败王ブ-ンバ-ン

掉落素材：腐ったゼリ- | 魔虫の甲壳 | 丑い织毛 | 歪な复眼

虽说腐败堕落王的亚种，但除了颜色上的区别，和奈落腐败王的区别非常小，只是BOSS放巢穴的速度会比较快，杂兵的数量略微多一些罢了，相同的战术手段也可适用。大苍蝇没有双BOSS的组合，只要知道打法就毫无压力，可以说是游戏中最简单的BOSS。

监视天罚使トゲンジェル

掉落素材：神圣な羽 | 圣なる血肉 | 天使の光轮 | 天使の爪

魔王的宿敌天使，在第20关出现时相当于游戏的最终BOSS，因为没有种族属性，所以没有对其有特效的武器。天使的攻击方式很丰富，当魔王和他的军团出现在BOSS的视野中时，天使就会从眼中放出两道有追踪效果的激光，同时地面上会出现路障。天上的落雷，地面的尖刺，这些干扰也不可小看，一旦被路障夹住的话移动会受到很大限制，被BOSS的攻击命中的可能就非常大了。在战斗开始了一段时间后会出现提示，意思是说天使开始使用新的攻击手段“光轮”，被光轮接触到的话，哥布林会被切碎，无法复活，如果没能回避或把光轮打掉，那么士兵数量会快速下降。士兵数量太少，攻击就没威力了，还是要进行补给。用战士打天使BOSS时要注意，如果没有及时发动一齐攻击，让战士在BOSS身上停留太久，那么天使挣脱时会将这些哥布林全部粉碎！在没有好武器的阶段要对付天使BOSS，主要得利用天使转向性差的特别，绕着BOSS打转，只要魔王不在天使的视线范围内出现，那么天使就会一直原到转圈，此时像战士、魔法使都可以边绕边攻击。打掉天使一点体力后，

天使会换地方，这个过程可以抢时间再攻击一轮，之后马上调好视角，继续和BOSS转圈，这种方法可以大大减少BOSS的攻击次数，受伤的机会自然也会减少。到光轮出现时就要小心了，最好能第一时间用魔法把光轮打掉，免得士兵被切碎。BOSS晕厥时头部和双翼会出现三个可攻击点，翅膀打破爪子会掉落，只是BOSS的晕厥时间很短，一定要把握好机会。天使体力越低，攻击就越是猛烈，激光、路障、尖刺、光轮的同屏数量会越来越多、越来越密集，绕圈打击的主要战术思路不变，小心移动，能控制兵力损失的话就不难获胜。

未确认天使ダラ-クス

掉落素材：堕ちた血肉 | 堕天使の光轮 | 堕天使の爪 | 魔性の羽

堕天使，天使BOSS的亚种，同样没有种族属性，在第30关首次出现，是游戏中最后出现的一种敌人。其攻击方式与行动模式和天使

BOSS基本相同，只是体力较少时的攻击会更加疯狂。第35关还会再出现一次天使，而第37关又会出现一次堕天使，因为地形中有喷火和电网机关，BOSS体力在一半和四分之一以下时还会召唤巨魔和巨大空魔，难度会增加不少，很容易一不小心就损失大半兵力，所以建议带几个能回复兵力的道具以免不测。最后一关第40关要打一个天使和一个堕天使，但并不是同时打，而且地势开阔，没有恶心的地型，反而难度会更低。第40关是赚钱的好关卡，具体请参看奖杯部分。

恶魔军团奖杯攻略

奖杯总数	30	铜杯	12	银杯	12	金杯	5	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	70小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

《地狱军团》的奖杯条件设置简单直接，没有特别复杂和麻烦的。但是奖杯路线的安排是否合理，可以令白金时间在 60 小时和 80 小时之间产生很大波动。请节省时间的同学请各位参考以下步骤与心得。

1. 地狱踏破。所谓“地狱”指的是前 20 关，这个过程中不需要追求评价、素材、金钱这些，只需要尽快熟悉系统以及各种 BOSS 的打法。有装备满足炼金条件就马上合成，可一定程度加强军团战力，降低难度。由于“信魔王原地复活”，以及关卡中有不少士兵的补充点，所以就算技术一般，跌跌撞撞闯过前 20 关并不是什么大问题。

2. 冥界与奈落。后面 20 关的难度大幅上升，地形机关也更加复杂，原本没有压力的魔王也时常会有性命之忧，可以适当购入几个可以复活魔王的道具。这个阶段只要能勉强过关就好，依然不必追求评价，素材只要不遗漏就好，钱最好先省着点儿，因为我们需要在“星降る光の圣杖”解锁后尽快合成，此神器要的素材不多，打两次食欲虐杀女帝和第 20 关的 BOSS 就能凑齐，取得后魔法使的战力将上升几个次元，后面的关卡就好打太多了。

3. 特殊条件类奖杯。40 关全过之后，因为此时装备强劲，可以轻轻松松搞定 10 个白金评价、某关只用单一兵种过关之类的奖杯，像乐器道具达到最高评价之类的奖杯如有遗漏，也可在此时补上。

4. 刷刷刷。我们的最终目标是合成所有的武器防具，刷素材的同时还需要刷到足够的钱。需要优先炼金的“暗黑神の魔杖”，虽然基础攻击力只是 100，但对无属性以外的敌人均有特效的超强性能。由于上级武器和防具大都需要 BOSS 身上掉落的素材，而暗黑神の魔杖速杀 BOSS 不在话下，可以大大缩短刷素材的漫长过程。同时，刷素材时可以参考各关卡获得高评价时奖励的素材，其优势是不像掉落素材那样存在概率的问题，必定能入手。刷钱方面可参看下面的心得。

快速赚钱

选择的关卡是最后一关“魔神の集う地”，敌人只有两个天使 BOSS。兵种配布推荐为战士 50 人 + 魔法使 50 人，由于天使 BOSS 没有种族属性，所以战士就装加攻击速度的武器（狂战士の魔剑、霸者の魔剑），魔法使装星降る光の圣杖。一开始正对 BOSS 时先用魔法使的阵形移动避开第一波攻击，接近后蓄满放一发魔法，并快速换战士进行攻击。由于 BOSS 被减速，大概可以一次扔 30 个左右的战士到 BOSS 身上，并发动一次一齐攻击。之后立即切换成魔法使，绕着 BOSS 转，蓄满魔法后再发射，并重复之前的步骤，三四个回合 BOSS 就会瘫倒在地，趁这个时机，可以用战士打掉一个爪子，并对头部攻击两次，此时 BOSS 的体力应该已经在一半以下了，它会召唤出几个巨魔或巨大空魔，如果要杀这些敌人赚取 OVERKILL 值会拖延一两分钟的时间，而且处理不当，士兵数量损失太多，战斗会拖得更长，所以建议还是用刚才的方法集中攻击 BOSS，如果觉得时机不好，只用魔法使绕着攻击也可以削减 BOSS 和杂兵体力。后期可能会因为杂兵干扰死掉一些哥布林，只要损失不是太大就不用在意，因为尸体都在附近，绕圈打很快就能把士兵们复活。以战士装备霸者の魔剑为例，用速杀法大概 6 分钟就能过关，OVERKILL 值虽说低了点，但总评也有金评价，8000 红魂入账，多花两分钟去杀杂兵的话可以拿 1 万，但容易夜长梦多，还是速杀 BOSS 比较保险。

地狱の军团（白金）
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

复活の狼烟（铜杯）
取得条件：通过第1关

地狱の王（铜杯）
取得条件：通过第20关
奖杯说明：通过第20关时会出STAFF，但是并不意味着通关。

地狱の战士团（铜杯）
取得条件：11～20关中任意一关只用战士通过

地狱の枪兵团（铜杯）
取得条件：11～20关中任意一关只用枪兵通过

地狱の魔法团（铜杯）
取得条件：11～20关中任意一关只用魔法使通过
奖杯说明：想尽早取得以上三个奖杯的话，可以在相对简单的第11关达成。注意只能带单一的兵种出战，在笼子处也只能补充同一兵种。

地狱の名声（铜杯）
取得条件：11～20关中任意一关的总评价达成白金级别
奖杯说明：评价系统的注意点在之前已经介绍过了，可以等武器装备好了之后再回过头来挑战高评价，开始阶段不必强求。

冥界の王（银杯）
取得条件：通过所有冥界关卡（21～30关）

冥界の战士团
银杯

取得条件：21～30关中任意一关只用战士通过

冥界の枪兵团
银杯

取得条件：21～30关中任意一关只用枪兵通过

冥界の魔法团
银杯

取得条件：21～30关中任意一关只用魔法使通过

奖杯说明：上面三个奖杯注意点和“地狱の名声”一样，推荐在第21关达成。

冥界の名声
银杯

取得条件：21～30关中任意一关的总评价达到白金级别

奖杯说明：推荐在取得好装备后再来挑战。

奈落の王
金杯

取得条件：通过所有奈落关卡（31～40关）

奈落の名声
金杯

取得条件：31～40关中任意一关的总评价达到白金级别

奖杯说明：有点意外的是，这个金杯的难度很低，最后三个BOSS连战关卡一般只要顺利通过就是白金评价。

血涂られた荣华
金杯

取得条件：所持红魂超过66666个

奖杯说明：必须是持有状态，用掉的不算。赚钱主要靠奈落关卡，总评白金有1万，金评价也有8000，打短的关卡，一小时七八万不成问题。

凄惨なる道程
银杯

取得条件：有10个关卡的总评价达到白金级别

奖杯说明：还是那句话，有了好装备，前期关卡可谓摧枯拉朽，白金评价妥妥的。

地狱の旋律
铜杯

取得条件：任意乐器道具使用时的迷你游戏达成最高评价

奖杯说明：乐器分为左右连点和快速滑动两种操作中，后者更容易达成最高评价，取巧的办法是左右手除大拇指以外的八根手指一起滑动，并不需要太快，也能轻松把气槽加满。

大量虐杀
铜杯

取得条件：干掉100个敌人

终わりなき惨剧
银杯

取得条件：干掉1000个敌人

地狱净化
金杯

取得条件：干掉3000个敌人

奖杯说明：40关还没打完一般都能杀够3000个敌人，白金过程中必然取得，不必刻意去刷。

魔神を灭ぼす者
银杯

取得条件：击倒所有种类的BOSS

奖杯说明：属于剧情奖杯，打过第30关时自动取得。

流血の果てに
铜杯

取得条件：恶魔一览完成

奖杯说明：恶魔一览就是恶魔图鉴，遇到过所有种类的恶魔之后就算完成了，同样属于剧情奖杯。

太古の睿智
铜杯

取得条件：初次炼金战士的装备

勇敢なる仆
铜杯

取得条件：初次炼金枪兵的装备

魔导の徒
铜杯

取得条件：初次炼金魔法使的装备

深渊の贤者
铜杯

取得条件：全部消费道具炼金

奖杯说明：消费道具在游戏中其实用途不大，所以可以在资金和素材丰富后每种合成一个就行了。

剑盾の贤者
银杯

取得条件：战士的全部武器和防具炼金

枪铠の贤者
银杯

取得条件：枪兵的全部武器和防具炼金

杖服の贤者
银杯

取得条件：魔法使的全部武器和防具炼金

地狱の炼金王
金杯

取得条件：全部武器、防具、道具炼金

奖杯说明：这通常是游戏中除白金以外最后取得的奖杯，除了收集大量的素材，还需要刷钱，快的话二十小时不到可以刷完，方法不对，多浪费十小时也不稀奇。想要提高效率，最好是钱和素材一起刷。刚才已经说了，刷钱最快的关卡是第40关“魔神の集う地”，同时可以刷到天使和堕天使相关的各种素材。刷得差不多了建议改刷第36关“地上の真の支配者”，刷这关主要是为了相对稀缺的硬化の魔结晶、魔虫の甲壳等素材，但注意一定要对BOSS的部位进行破坏，这样就有6次机会获得魔虫の甲壳，而在本关中矿石兽也会多次出现，刷素材效率还是很高的，赚钱也是八千或一万。之后根据所缺素材，到前面的关卡有针对性地一一去刷，重点打那些取得白金评价会奖励所需素材的关卡，因为这不必靠运气，可确保素材入手效率。其中带电する刚毛相对例外，我们需要在第22关“怒りの雷击”的死亡数和OVERKILL都达到金评价，才能确保铁定入手两根带电する刚毛，可以故意死伤30至40个的哥布林，然后所有敌人都用魔法使的最强武器“暗黑神の魔杖”来死杀，OVERKILL数值刚好不到白金标准，两个项目金评价，各入手一根。而且这一关中对BOSS还有两次断尾机会，打一局拿到四五根也是很有可能的。

《苍翼默示录 连续变换 扩张版》（简称《BBCSE》）在2011年12月17日，于PS3/PSV/X360三平台同时发售。这无疑又是系列FANS的一次盛宴。PSV版虽然是掌机平台，但画面表现力相比家用机版也不遑多让，喜欢本系列的玩家不妨尝试一下这个版本。毕竟可以随时练习对于FTG玩家来说还是很重要的。PSV版跟PS3版的奖杯设定完全同步，玩家可以参考文章最后的奖杯列表来进行收集。

文 白菜&狼来了&纱迦 美编 Juxi

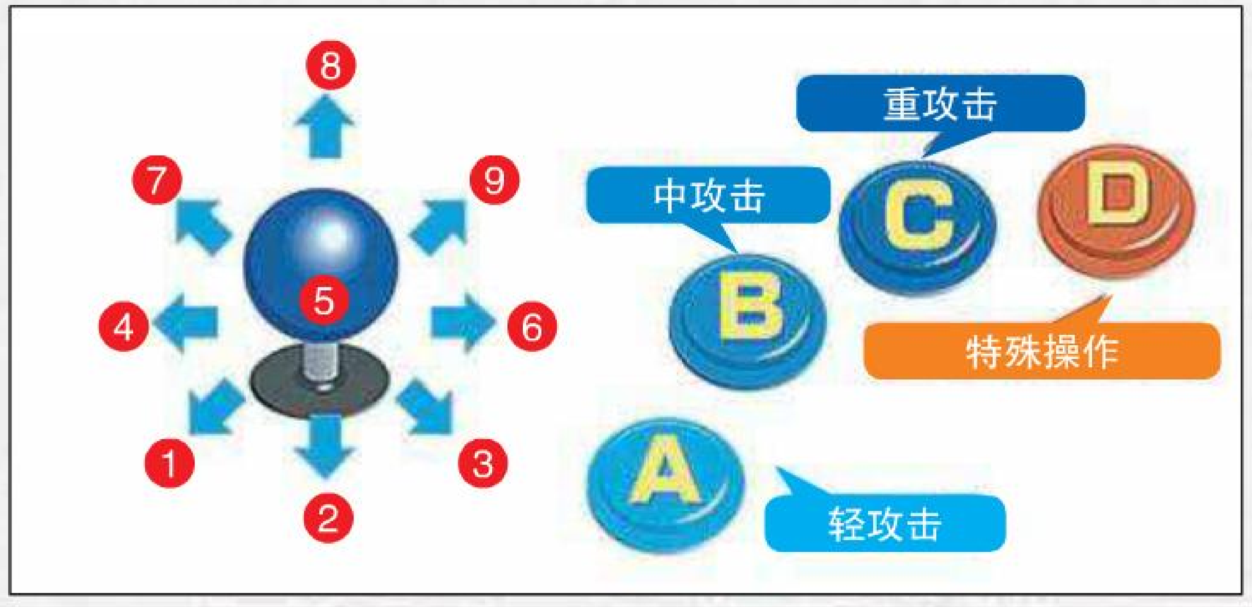
FTG	苍翼默示录 连续变换 扩张版			必须记忆卡
	Blazblue Continuum Shift Extend			3180MB
	Arc System Works	2011年12月17日	日版	1～6人
零售版：5980日元/下载版：4980日元		无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

基本系统

键位说明

方向指令：为了方便阅读，本攻略中对手向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中共有A、B、C、D4个按键，分别代表轻、中、重攻击与特殊操作。对应键位可以在设定模式中进行变更。



画面解说

1.使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。
2.体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。
3.盾防槽。盾防御会消耗这里的残量。耗尽后除无法使用盾防御外，防御力也会大幅下降。
4.Burst标识。表示当前可以使用的Burst次数，上限为两个。
5.防御性能点数。在防御具有破防属性的攻击时，防御性能点数就会减少，耗尽后会被破防。
6.连击数/伤害。表示当前连技的攻击次数与造成伤害。红色为确定连，蓝色表示中途可以受身。
7.系统消息。表示当前攻击造成的各种状态，以消息的形式出现在屏幕上。
8.能量槽。使用超必杀技、一击必杀技、急速取消等行动时将会消耗这里的能量。

术语注解

J=Jump（跳跃中，如JC的意思就是跳跃中C）
jc=jump cancel（跳跃取消）
HG=Heat Gauge（能量槽）
RC=Rapid Cancel（急速取消）
CH=Counter Hit（破招）
FC=Fatal Counter（特殊破招）
CA=Counter Assault（防御反击）
AH=Astral Heat（一击必杀）
GP=Guard Point（防御性能）

特殊行动

一击必杀：简称AH。发动条件为该小局胜利就赢得对局，能量槽100%，对手体力在35%以下时（体力槽由细转粗的地方），消耗一个Burst标识可以使用。命中后对手立即死亡。

急速取消：简称RC。攻击命中瞬间同时输入ABC，消耗50%的能量槽后，强制取消招式的硬直，可以立即进行下一步行动。但要注意也有一部分无法取消的招式。

直防：直防是直前防御的简称。在对手攻击即将命中的瞬间进行防御的话，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以大幅增加能量槽。

盾防御：消耗盾防槽进行的强力防御。输入4 or 1时同时按住AB。除了可以防止被必杀技磨血外，还能对空中防御不能技进行防御。

盾直防：在对手攻击即将命中的瞬间进行盾防御的话，除了获得盾防御的效果外，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以大幅增加能量槽。可以在按住盾防御的操作下在恰当时机输入4 or 1来完成该操作。

防御反击：简称CA。消耗50%的能量槽，减去1个GP上限，防御硬直中同时按下6+AB，在防御硬直中作出无敌的反击动作。反击动作因人而异，例如Noel的防御反击为特殊移动。

拆投：被投技抓住的瞬间同时按下BC，可以使对手的投技无效化。但是在攻击动作中被抓投的话，也有无法拆投的时间存在。拆投指令输入后约1秒内，无法再次输入拆投指令。

Burst：同时按下ABCD。角色释放出造成对手高浮空的周身金色无敌冲击波。对手在落地前无法受身，可进行追打。金色Burst带有防御加帧性能。另外Burst在防御硬直与受创中也可使用，不过需要另外消耗一半的破防点数，冲击波为绿色，对手受到攻击后被水平吹飞，可以进行空中受身。绿色Burst被防后会遭到确反。

原地起身：倒地中同时按下2+D以外的攻击键。虽然没有无敌时间，但优点在于可以极早行动，以及没有起身动作。动作的后半部分可以用必杀技进行取消。

前滚起身：倒地中同时按下3/6+D以外的攻击键。一边向前方移动一边起身。动作消耗的时间与后滚起身相同，但无敌时间较短。动作的后半部分无法行动，但可以防御对手的攻击。

后滚起身：倒地中同时按下1/4+D以外的攻击键。一边向后方移动一边起身。动作消耗的时间与前滚起身相同，但无敌时间较长。

紧急受身：倒地中同时按下8+D以外的攻击键。整个动作过程中完全无敌，是最为安全的起身方式。但是起身动作消耗时间长，很容易被对手压制。

空中受身：空中被吹飞时按下D以外的攻击键。在空中受创，进入可以受身的时间后，保持无敌状态恢复体势。受身过程中无法行动，但可以进行Burst。空中受身可配合方向键使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或空中冲刺，则可在受身后使用。

系统变更点

本作相对于前作《苍翼默示录 连续变换 II》，系统上做出了一定的修改，熟悉前作的玩家可以通过下表进行确认。

系统	变更内容
Burst（金色、绿色）	两种Burst的性能和《BBCS2》相比，不同之处在于攻击判定的持续时间和无敌时间都有所缩短，属性变更为“对Burst以外的攻击完全无敌”。此外，绿Burst的发生速度稍微变快，也就是说受到攻击的一方在发动绿色Burst时，被进攻方防住的可能性变小了，以往只能在较为固定的时机中发动Burst导致被对手先读防住再确反的情况应该会籍此得以改善。
盾防御	防御时的击退距离、盾护槽相关的系统部分经过了大幅度的调整。总体来说是盾防的防御性能上升，但消耗量变大，过分依赖的话很容易就会陷入危险状态。在《BBCS2》的版本中，无论招式的攻击等级是多少，用盾防防御时的击退距离都是固定的，新作中则会根据攻击的等级、属性发生变化，而击退距离会遵从“盾直防＞盾防＞普通防御＞直防”的规则。值得注意的是“直防的主要目的是减少防御硬直”，而盾直防的击退距离之所以大于盾防，那是因为“盾直防的目的是以小硬直将对手推开得更远”，对上本作压制强的角色如S级的Ragna时，它的重要性不言而喻。另外，盾防时的消耗量变大，且停止使用后到防御槽开始自动回复的时间变长。当GP只剩下一个的时候，盾防时的消耗量减少。
CA（防御反击）	CA成功击中对手后基本无法追击，不过部分CA动作特殊如Noel、Arakune等角色则不受该变更点的影响。不得不提的是，使用CA的一方会在该小局中削减一个GP的上限，因此原本风险较小的CA技在新作中将变得更有责任。举个例来说，Noel的GP上限为4个，使用一次CA后剩下3个，此时如果再发动一次绿色Burst的话，根据系统的设定，她就直接进入剩下1个GP的待破防状态了。
投技	全角色在版中使用投技后的追击都变得容易，这一点主要通过“投技后可以用必杀技取消投技的动作”来实现，也就是说版中的整体伤害和搬运能力会得以加强。
5A、2A	所有可以进行5A、2A连打取消的角色，连打的上限次数被调整为3次，而前作中连打上限为2次的角色，如Taokaka和Bang的2A则仍然保持不变。换言之，压制方在用5A和2A发起攻势的时候，以这两招通常技衍生出来的破防套路，在时机上会变得相对固定，防守方的被动性下降。
地面/空中A系通常技	A系通常技作为起始招式，命中对手后的伤害量被提升至300，因此起跳同时输入JA的空对空、地面压制时A系点到对手后的回报也相应的上升。
DD（超必杀技）	以往在发动DD时出现的暗转画面，演出过程中战斗时间仍然会消耗，本作变更为“暗转中时间停止流逝”。
对CPU战	前作中，和AI对战时CPU不会使用Burst和AH。本作在CPU濒死的时候会有很大几率发动Burst，玩家可以借此来练习一下防Burst对策；另外CPU还会将AH带入到连技中使出或单独用来凹招。
网战	网战中最大的变更点就是PSR的计算公式有所改动。PSR的全称是Player Skill Rating(玩家技巧评级），简单来说只要赢得对战就会上升，反之下降。PSR 200与奖杯挂钩，按照现在的公式来计算的话，只要不是格斗游戏的初学者，那么取得数百以上的PSR是非常简单的事情。

主菜单说明

01 TUTORIAL

推荐初次接触本系列的玩家一定要游玩的教学模式。Rachel教官将为大家讲解游戏的基础知识与角色特性。

02 ARCADE

标准的街机模式。玩家将与10个对手依次对战，击倒第10人后就能通关。奖杯“丛云の觉醒だ！！”与该模式相关。

03 VERSUS

与CPU对战的自由对战模式。可以自由选择BGM、场地以及各种UM角色。

04 SCORE ATTACK

竞赛模式。依次挑战10名对手，赚取高分的模式。

05 UNLIMITEDMARS

无限战神模式。本作新追加模式，依次挑战10名固定强度的UM角色。

06 TRAINING

标准的练习模式。可以练习角色的行动和连技，菜单中也能详细设定对手的状态。

07 CHALLENGE

挑战模式。以完成任务的方式练习角色的推荐连技。每个角色将给出15种连技，从简单到复杂，包括了各种情况下适用的连技。

08 ABYSS

深渊模式。一边强化自己的角色，一边朝着都市的最深处前进。一路上遇到的角色会越来越强，想要到达最底层，势必要经历无数次失败。

09 STORY

体验官方设定角色剧情的故事模式。选项与战斗的胜负将会决定故事的结局。“TURE END篇”则是故事的真相。本作全新追加了Makoto、Valkenhayn、Platinum以及新角色Relius的剧情。另外还整合收录了初代《苍翼默示录》的剧情。

10 GALLERY

画廊模式。购买游戏中的CG插图、影像、声效或是BGM，进行使用或鉴赏。前作中的所有DLC要素都可以在此获得。

11 REPLAY THEATER

录像回放模式。可以将两种通信模式下保存下来的对局录像在此播放。

12 NETWORK

网络通信模式。登陆PSN后在网上与其他玩家进行对战。需要先连接网络。

13 NETWORK(adhoc)

线下通信模式。利用无线通信进行单机之间的线下对战。

14 PlayStation®Store

网络商店。可以在此购买游戏相关下载物件。

15 OPTION

设定模式。在此可以进行游戏的各种设定。

16 EXIT

回到标题画面。

全角色全结局条件

要想达成各角色的100%路线，所有选项都要选一遍。所有战斗除下文注明的以外，均需要取得胜利。一开始不能选择全部角色的剧情模式，不过随着玩家将既有路线全部完成，这些内容都会开启，其中包括真结局和本作新增的几个篇章。至于《BBCT》的总集篇是一开始就能直接选择的。

Ragna

真结局： 选择“面倒だが起きる。”→战胜Rachel。

ANOTHER END： 选择“面倒だが起きる。”→输给Rachel。

搞笑结局： 选择“目を开いてみる。”

Jin

真结局： 选择“左足から飞ぶ。”→战胜Rachel。

ANOTHER END： 选择“左足から飞ぶ。”→输给Rachel。

搞笑结局： 选择“右足から飞ぶ。”（完成其他结局后出现）

Noel

真结局： 选择“话が通じない。冷静にさせなきゃ！”→选择“付いていかない。”二、选择“ここは战略的撤退ね。”

ANOTHER END： 选择“话が通じない。冷静にさせなきゃ！”→选择“付いて行く。”

搞笑结局： 选择“话が通じない。冷静にさせなきゃ！”→选择“グ–とお腹がなり、お互いに颜を见合わせる。”

Rachel

真结局： 选择“声をかけない。”→选择“仕方ないから游んであげるわ。”

ANOTHER END： 选择“声をかけない。”→选择“ハクメンに任せるわ。”

搞笑结局： 选择“声をかける。”

Taokaka

真结局： 选择“探しに行くニャス！”→战胜Noel。

ANOTHER END： 选择“探しに行くニャス！”→输给Noel。

搞笑结局： 选择“めんど–だしここで待つニャ。”

Tager

真结局： 第一个选项可任意选→选择“ヌ–はこいつか。”→选择“攻击をかわし後退する。”

ANOTHER END： 第一个选项可任意选→选择“ヌ–はこいつか。”→选择“攻击に对し反击する。”

搞笑结局： 第一个选项可任意选→选择“ええと、确か合言叶はメ–だったな。”

Litchi

真结局： 选择“诊疗所に归る。”→选择“何かおかしい……”

ANOTHER END： 选择“诊疗所に归る。”→选择“彼の愿いを叶える”

搞笑结局： 选择“气のせい。このままここに残る。”

Arakune

真结局： 选择“ラグナを取り入む。”→选择“ワレは苍を求める者。全ての探求者。”

ANOTHER END： 选择“ラグナを取り入む。”→选择“根元とは？”

搞笑结局： 选择“ラグナを吐き出してしまう。”

Bang

真结局： 选择“各地で情报をあつめるでござる。”→选择“拙者も丁度腹が减ってきたところでござる。仕方ない。”

ANOTHER END： 选择“憎きジン＝キサラギを探すでござる。”

搞笑结局： 选择“各地で情报をあつめるでござる。”→选择“饭のことばかり考えおって、おしりぺんぺんでござる。”

Carl

真结局： 选择“もう构わないでください！”→选择“父さんの情报取得を优先する。”

ANOTHER END： 选择“もう构わないでください！”→选择“姉さんが反应を示した方に向かう。”

搞笑结局： 选择“考え直しバングさんの话を闻く。”

Haku-men

真结局： 选择“ジン＝キサラギを信じ上に向かわせる。”

ANOTHER END： 选择“やはり私がテルミを讨つしか……。”

Λ-11

真结局： 选择“流れに身を委ねる。”→战胜ν-13。

ANOTHER END： 选择“流れに身を委ねる。”→输给ν-13。

搞笑结局： 选择“转移地点を演算する。”

Tsubaki

真结局： 一、选择“情报を传える。”；二、→选择“情报を传えない。”并战胜Carl。满足以上两个条件之一后，到战胜Noel为止DD技和AH技的使用次数不超过3次。

ANOTHER END： 一、选择“情报を传える。”；二、→选择“情报を传えない。”并战胜Carl。满足以上两个条件之一后，到战胜Noel为止DD技和AH技的使用次数超过3次。

搞笑结局： 一、选择“情报を传える。”；二、→选择“情报を传えない。”并战胜Carl。满足以上两个条件之一后，输给Jin。

Hazama

真结局： 选择“さて、急いで准备を始めましょう。”→战胜Jin。→战胜Ragna。

ANOTHER END： 选择“さて、急いで准备を始めましょう。”→输给Jin。

搞笑结局： 选择“まず、「アレ」をしない事には……始まりませんね。”

注：按真结局路线走，但在最后输给Ragna，也有特殊剧情。

Makoto

真结局： 选择“おし、气合入れてがんばろう。”（完成其他结局后出现）→选择“とにかくノエルとツバキを探す。”→任意选择对手。

ANOTHER END： 选择“おし、气合入れてがんばろう。”（完成其他结局后出现）→选择“ジンが心配なので后を追いかける。”

搞笑结局： 选择“そういえばみんな元气かな。”（完成其他结局后出现）

Valkenhayn

真结局： 选择“そろそろレイチェル样がお归りに。”→选择“主人を信じるのが从者の劝め。”

ANOTHER END： 选择“そろそろレイチェル样がお归りに。”→选择“レイチェル样の身が心配だ。”

搞笑结局： 选择“不稳な气配を感じる。”

Platinum

真结局： 选择“おい、そこのおっぱいお化け。”→选择“バングの后を追う。”

ANOTHER END： 选择“おい、そこのおっぱいお化け。”→选择“あの人形が气になるカルルを追う。”

搞笑结局： 选择“うあぁぁあん、兽兵卫样のばかやろぉぉ。”

Relius

真结局： 选择“この边りだと思ったが。”→选择“この气配に气なるな。”

ANOTHER END： 选择“この边りだと思ったが。”→选择“旁观者は邪魔だな。”

搞笑结局： 选择“违うな…もう少し手前の道を见てみるか。”

角色主要变更点及战术推荐

角色的变更点相对前作的变化较大，因此小编在此整理出每个角色的关键点供读者查阅。另外也会简单介绍角色的战术与加帧技，对从没用过的角色有兴趣的玩家也可以借此简单地上手尝试。

注1：影响不是非常大的帧数变化以及招式性能的调整没有登出。

注2：冷却时间是指HG增加量减少的修正时间。在冷却时间内，HG增加量为通常时的25%，所有的HG自动增加功能都会暂停。

注3：绝大部分角色的通常投技都可以在动作中用其他招式来取消，这里不一一列举。

注4：同技补正是指同一招式在一套连技中使用多次的话，从第二次开始伤害修正要额外乘以同技补正（仅限有同技补正的招式），但地面版和空中版一般不视为同一招。简单来说就是一套连技中同一招使用两次或以上会大幅降低整套连技的伤害。

注5：加帧技是指该招式被对手防御后，出招者仍然处于有利的状态。加帧技后对应的数值代表着有利时间的多少。例如+5就是指能够抢先于对手5帧时间行动。

Ragna

主要变更点

6B：命中空中的对手时不能紧急受身。

6D：命中地面的对手时强制对手浮空。

JC：对下方的判定强化。

JD：判定加强，命中后对手的不能受身时间增加。

22C：将对手抓起来后，自身的有利时间减少。

214A→追加214D：收招硬直变小，命中对手后的起攻变得更加容易。

214214D：冷却时间变长，不过因为投技后可以直接以此招来取消并带入连技，使用率上升。

632146D：启动动作中附带对弹属性无敌的性能，对上Λ和μ这种以飞行道具牵制为主的角色时不再如以往般被动。

对战攻略

Ragna的5B是先发制人的轴心技。以移动和前冲调整与对手之间的距离，控制到5B尖端刚好能触碰到的距离是最好的。5B后连携5C，命中后直接带入连技，被防也没什么风险。如果出5B时与对手距离很近，也可以加上2B的连携来打破对手的防御。JC同样是空对地的利器，跟5B一样调整成尖端命中的距离将会非常强大。利用5B和JC逼迫对手防御后，可以以下段的2D和中段的214B来进行二择，又或是以2C和214D来维持攻势。如果对手警戒5B而起跳，可以以JA和头属性无敌的6A来进行迎击。近身战中利用跳攻击或2A让对手防御后，可以用中段技6B与下段技2B、3C进行二择。对手如果以5A、2A抢断较慢的6B，则可以用对应FC的2C来反插动。

加帧技

5A、2A：+0
2C、J214C：+1
214D：+3
22C：+4
214D（BK状态中）：+5

▲214D只要不被对手跳掉，就是几乎没有风险的GP减少技。注意出的时候不要被对手预读到，推荐跟在5B、5C或5D第一段的后面，让对手进行防御。

Jin

主要变更点

2B：被防/命中后都不能jc。

6A：命中空中的对手时不能紧急受身。

2C：通常技连携路线有所变更，删除2C→5C的路线，追加2C→6B的路线，此外对上方的攻击范围变广，攻击发生途中附带对头属性无敌的性能。

2D：对上方的攻击范围变大，6C→2D的连技对全角色的稳定度上升；被防时削减GP。

6C：击退距离大幅增加，6C→DC→5C的连技不成立，火力因此而大幅下降。

雪华尘（C连打）：动作出现后按稳按键会自动进行连打，第8段攻击命中对手后的空中不能受身时间增加。

214A：命中版边浮空的对手时诱发弹墙，本作连技的主要组成部分之一。

214B/C：第二段攻击命中空中的对手后基本不会与对手换位置。

623B：发生变快，击退距离增加。

236236D：可以格挡下段的攻击。

632146C：最低伤害保障从原来的20%上调至25%。

632146D：伤害保障减少，收招硬直增加。

对战攻略

Jin的核心战术是在远距离以236A、236B和J236C的冰翔剑攻击，以JC牵制对手，然后再以冲刺或跳跃靠近对手展开攻势。面对跳过冰翔剑接近而来的对手，则以JA空对空，或是以623A、623B的升龙迎击。预读到对手起跳的话，也可以直接用对空强，可以带入连技的2C进行迎击。以冲刺发起攻击的时候，可以调整距离以横向判定强的5C先端牵制对手，又或是冲到近身以2A让对手防御。5C可以接续6B或是2D的连锁，或是以236A/B/D来取消。6B与2D防御后加帧，命中后更是可以带入连技。2A让对手防御的情况下，连锁5B或投技都能有效打破对手的防御体势。

空中接近对手的情况下，如果对手以头属性无敌的招式来进行地对空，则Jin可以用J236D来进行反对应。命中可以带入连技，被防也没有风险。空中连技的最后以2段跳JD收尾的情况下，也可以放弃确定的J214C，让对手直接落下，解冰的同时再进行二择攻击。

▲5B的第二段拥有将对手拉到面前的特性，将防御的对手拉回来后，可以再出5B或投技来进一步破坏对手的防御。

加帧技

5B：+0
2D：+1
6B：+3
6D：+12
236D：+31

Noel

主要变更点

2C：击退距离减少，但第二段攻击被防时的有利帧数也一并减少了。
6C：命中低空的对手时第二段攻击容易落空；第二段攻击的不能受身时间减少。
3C：作为连技的起始技，补正优秀；被防时击退距离减少，因此被确反的风险增加。
D系相关：D系始动技可以用必杀技来取消，除此之外的D系派生技、终结技都无法取消。
22B/C：始动部分追加同技补正，22B在输入完指令后按稳按键会自动连打B。
D系终结技214D：CH命中时诱发弹墙，就算在画面中央也可以进行追击。
J236C：伤害量增加，用RC来取消招式后重置空中的跳跃次数。

对战攻略

Noel的强大在于接近战。以5B的尖端去牵制对手，让对手巩固防御后，以前冲5A或空中前冲JC来带入接近战。在近距离用5A连锁中段的6B、下段的2C和投技直接进行二择；又或是连锁5C后以D派生来打破对手防御。D派生中6B是中段技，因此可以用5D→6B/6D的套路来攻击。在D派生中出现破绽，一定程度上可以以D派生中236D来弥补。

对手攻过来的时候，对空以JA和6A来迎击；对地则以头、体属性无敌的4D和5D，以及脚属性无敌的2D来应对。特别是4D和5D这两招带头、体属性无敌的D派生始动技，用来破解对手的压制、连携非常好用，配合对手的特定招式使用更是能造成巨大的伤害。

加帧技

2B：+0
2A、2C：+1

▲5B打到CH的话可以直接接上3C进行连技。当对手开始警戒时，就可以冲入怀中以5A或2A开始连携了。

Rachel

主要变更点

J2C：命中对手时可以直接在空中用必杀技取消、被防时落地后可以用通常技和必杀技来取消收招硬直。
6B：被防/命中后都不能jc；CH命中时诱发弹墙，之后配合风向进行的追击变得容易。
2C：作为始动技时的补正变大，CH命中后带入的连技总伤害也因此变低；GP的发生变慢。
632146C：被防时不削减GP。

对战攻略

Rachel拥有大量性能优异的飞行道具。她在核心战术是在远距离制造出有利情况：以236系列的飞行道具牵制对手，找到空隙以后设置214A的青蛙和214B的南瓜，之后以6D吹风将这些道具吹向对手面前，再上前压制。对手如果跳起来回避青蛙和南瓜，就用6A或空投进行迎击。而当风槽残量较少时，设置完成后也可以不进行攻击来回复风槽，以各种236系列为中心进行牵制，当对手能够应对236系列的飞行道具时，要养成依靠南瓜和青蛙守护本体的意识。不断使用236系列的飞行道具，自然而然就会在场上竖起避雷针，适当加入214C进行牵制也有不错的效果。

起跳时加上下风向的风，就能快速落地。利用这一点，可以在空中发动下方向风后立刻输入JA，构成快速的中段技，而且就算被对手防御也能继续进行连锁，适合用在能够跳取消招式后面，又或是对手防御青蛙的情况下。对应的下段技推荐用3C，同样也是被防御后不会遭到反击的招式。

▲236系列放出的弹道可以通过吹风来改变。例如236A加9D方向的风可以够到版边；面对靠前冲来穿过236B/C的对手，也可以靠吹4D方向的风来阻止他。

加帧技

2A、3C、3C（按住）：+0
214C：+2
6C：+4
632146B（无风槽）：+15
J214C：+25
632146B（1格风槽）：+28
632146B（2格风槽）：+29
632146C（避雷针）：+39
632146B（3格风槽）：+43
632146B（4格风槽）：+51
632146C（本体）：+63
J632146C（本体）：+66

Taokaka

主要变更点

6A：发生变慢，对空风险增加。
6B：对应FC。
2B：追加2B→5B的连携路线。
3C：命中对手后的不能受身时间变短。
6C：发生变快，5C或2C命中蹲姿的对手→6C的连技成立。
J2D、J8D：前者命中对手后的不能受身时间增加，后者相反。
214C：发生稍微变快，被防时削减GP；同屏内只允许丢出一个魔球。
空中贴近版边时214D6：三角跳的移动距离变短，大概只能移动半个屏幕左右的距离。
CA：距离太近时CA无法命中对手，被防后从以往的-3帧变更为大不利。

对战攻略

Taokaka的基本战术是以D系攻击突入对手的怀中，然后以小空隙的基本技来黏住对手展开攻势。接近战推荐以发生快的5B与姿势低的2A作为始动技。5B可以再连锁中段技6B和下段技2B进行中下二择，非常强力。5C之后前跳取消J2B→JC的连锁，或是JD进攻都非常有效。这些套路在非贴身距离同样可以持续攻势，对手防御住的话，落地之后还能以前冲5B或投技维持攻击。D系列在攻击到对手的瞬间进行派生的话，就能在维持攻击判定的基础上做出各种派生动作，其中又以绕到对手身后的B派生特别好用，在实战中要多多习惯。空对空是最能发挥Taokaka强大机动力的情况。对于经常在空中游走的Taokaka来说，JD和JC打到CH后的追击一定要熟练。JD打到空中CH的话会诱发壁反弹，再次输入JD就可以追击。JC打到空中CH的话对手长时间不能受身，可以先落地然后前冲5C带入空连。

▲6B是中段判定，同时也是加帧技，而且也有跳起回避下段技和投技的效果，不妨积极地使用。本作改动为对应FC后，回报也十足。

加帧技

236C：+0
6B：+2
6C（最大蓄力）：+5

Tager

主要变更点

对手被附加磁力后，吸引效果增加。

5A/2A：无法连打取消。

5B：攻击等级上升，命中/被防后可以进行跳跃取消。

3C：命中后对手可以紧急受身，不过3C后可以用必杀技取消，此外空中不能受身时间大幅度增加。

41236D：命中对手诱发的弹墙距离变短，但空中不能受身时间大幅度增加，作为始动技时补正稍微变大；

214D：蓄力途中若受到攻击，可以在GP时输入236A使出派生攻击。

236B：可以蓄力，突进距离随蓄力时间而变化；被通常防御时+1帧，被直防后处于劣势。

623C：补正变大且追加同技补正，连技中第二次抓取后对手可立即受身。

对战攻略

Tager虽然非常擅长近身的打投战，但因为无法使用冲刺、空中冲刺和二段跳，因此如何缩短与对手的距离就成了重点。首先配合对手的行动，利用5C或是236A/B这类牵制技来增加充电槽。蓄满后用41236D发射电球，只要电球碰到对手（包括防御）就会给对手附加上磁力，立回也会变得轻松许多。在磁力持续的期间，可以用各种D攻击将对手吸引过来。

加好磁力的情况下，如果对手表现得比较有进攻欲望，可以用4D或5D的吸引效果来破坏对手的距离感，打断对手的冲刺或是牵制技。如果是需要Tager主动进攻的话，跳起来远距离以JD先端攻击，近距离则用JB打逆向。进入近身地面战后，就可以用指令投和5B之类的打击技来重创对手了。

面对擅长使用飞行道具的对手，可以多用拥有弹属性无敌的236A/B来接近。这招如果打到CH是可以追击的，不要错过了。连技收尾以22D强制让对手起身后，对手采取防御可以直接用指令投攻击，跳跃则以5A封锁，后急退可以用5C→6A或直接6A蓄力、B指令投蓄力、甚至是超杀指令投蓄力来对应。对手出无敌技的话，就用后急退或打击超杀来反制吧。

▲Tager的后急退拥有全角色中最长的无敌时间，而且空隙也很小。配合对手的招式用后急退回避，然后以指令投反击是常用的战术。

加帧技

5B、4D：+0
236B、41236D：+1
2A：+2
22D：+3
5A：+4
2B：+5

Litchi

主要变更点

持棍状态：追加2B→6C、2B→3C、2C→4D的连携路线。

持棍状态6C/623D：补正恶化。

持棍状态JD：落地硬直变短，招式结束后的可行动时间提前。

持棍状态4D：命中后对手不再滑地，版中无法追击，版边诱发弹墙。

持棍状态41236D派生B/C：被防时不削减GP。

持棍状态632146D：发动大车轮的暗转画面中只能输入5次方向；棍子最后落下来命中对手时将对手叩落至地面。

空手状态：通常技的整体动作硬直变短，近身压制因此得以加强。

空手状态6A：命中空中的对手时不能紧急受身，除了择中段外也是本作的主要连技组成部分之一。

空手状态JB：每次跳跃中只能使用一次，前作JB→JC→JB的连技不成立。

空手状态JC：命中空中的对手时对手的落下速度变快。

空手状态地面派生236C：命中对手后的横向吹飞距离变远，版中不RC无法追击。

滑空投：滑空投被删除。

共通6428C：命中后对手的轨迹变更为向上方吹飞。

对战攻略

Litchi的特征是拥有持棍和空手两种状态，使用的战斗方式和招式特性都完全不同。持棍时靠先置5B来阻止对手的行动，命中后连锁5B→5C→3C的连技，被防时连锁出5D或2D的棍设置也方便带入下一步攻势。JB用来突进，JC用来牵制，J2D被防后也是Litchi大有利，方便立刻转入空手状态进行二择。空手状态下主力技仍然是5B，被防后可以连锁出6A和2B的中下择，并且按D让棍子飞出以便继续压制。面对空中过来的对手，则以JA和空投对应，如果预读到落点是Litchi的面前，也可以先置2C打CH后赚取高伤回报。

Litchi最强的部分要数版边的起攻，版边连技以6A或6C收尾时都是带入起攻的好机会。6A扣落对手后连锁2D→棍设置中41236D；6C的情况则是6C（1HIT）→持棍623D，如果有HG槽的话，可以6C（1HIT）→持棍632146D或是6C（1HIT）→持棍623D→棍设置中632146D。这些超杀让对手防御的期间内，Litchi本人就可以发动二择了。

加帧技

5B（空手）、63214A派生C（棍设置中）：+0
2A、6C（空手）：+1
5A、6D（持棍）、41236D派生A第1段（持棍）、J236C（空手）：+3
63214B（棍设置中）：+12
41236D派生C第2段（持棍）：+16
J2D（持棍）、41236D派生B第2段（持棍）：+19
41236D派生A第2段（持棍）：+20
632146D（持棍）：+196
632146D（棍设置中）：+210

▲让对手防御棍设置中41236D或是超杀后，再以6A或2B进行二择是非常有效的。

Arakune

主要变更点

空投：不能受身时间变短，版中空投后无法一发入魂。

2C：追加2C命中（被防时不可以）→6D的路线。

JC/6D/6C：被防时不再削减GP。

6B：发生变慢，追加6B→6D的连携路线。

6D：出招时追加本体头部判定，2A×2→2C→微延迟6D是目前常用的烙印槽回收连技。

JC：命中对手后可以输入方向来改变后续的移动轨迹。

J236D：雾的判定范围变广，此外在已有J236D在场的情况下再次输入J236D后必定会出现与前一种类型相异的雾。

对战攻略

Arakune在地面上极其缺乏机动力，招式的距离也不长。但是它可以在二段跳后进行空中冲刺，或是一段跳之后进行两次空中冲刺，比其他大部分角色在空中的机动力要更高。如果在空中冲刺中输入4+攻击键，Arakune还会以向前方落下的形式出招，把这种方法用在JB上，也就是空中冲刺中J4B，会从对手的头上覆盖下来，非常强力。像这样压住对手落地后，以5A连锁下段的2A或中段的6A进行二择，又或是连锁被防也能回收烙印槽的5D，还有跳取消后继续压迫攻击不让对手逃掉的压制都是很不错的选择。对手起跳逃走的话，立刻用JB让对手防御，然后前跳取消J4B将对手压回地面。

进入烙印状态之后，当“放开”按键时会出现召唤虫。这个时候要以A虫（A键召唤的虫，以下同）为中心，阻止对手跳向自己。用A虫固定到对手后，再接上C虫加大对手的硬直（输入指令为3A→3“C滑到A”，这样可以在A的攻击中召唤出C虫），然后以大跳C和3C造成逆向攻击，命中后召唤出D虫，然后再加上214系列的假动作，对手基本上就很难全身而退了。

▲中段技6A命中后，6A→5D→236236C→5D→大跳JA→大跳JC→大跳JD的连技可以加满烙印槽，一定要熟练掌握。没有HG槽时6A→5D→空中冲刺J4B→5A→6B→JD的连携也要熟练。

加帧技

6A：+0
5B、2B：+2
JD：+8

Bang

主要变更点

5D：通常命中后对手浮空，CH命中后不再诱发弹墙。
JD：连技补正变小，增加了在连技中的使用率。
J4C：命中后对手的浮空高度变低，受身不能时间延长。
J236A/B/C/D：空中命中时对手会朝下方坠落，但被J236D从地面反弹上来的手里剑命中时则会往上方吹飞。
J236C：连技补正变大，但命中对手后的束缚时间变长。

对战攻略

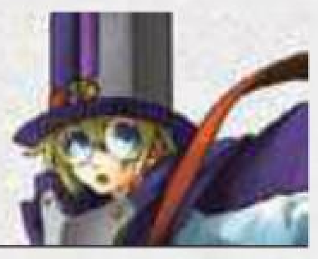
Bang可以在二段跳后进行空中冲刺，或是一段跳之后进行两次空中冲刺，机动力方面非常占优势。利用他的高速，选择以发生速度与距离都非常优秀的5B来带入近身战吧。时常以先置5B来击溃对手的行动，固定住对手后，利用5B连锁2B来进攻，然后再以2B做跳取消也是不错的选择。果敢一点的话，可以直接冲到5A的距离，5A连锁下段的6A或中段的5C来破坏对手的防御。近身的指令投也是非常有压力的，同时2A正好也可以封锁想要起跳或后急退闪避指令投的对手。距离稍远的话，以能够跳取消的招式连锁出J236D保持优势，或是低空空中冲刺越过对手头顶，出J4B打逆向，都是很有效的战术。

▲面对牵制用的飞行道具，Bang可以跳起来低空D键当身成功的瞬间，根据与对手的位置关系按下A/B/C键，这样就能瞬间移动到对手的面前展开攻击。

加帧技

5A：+0
6A：+1
J236D：+5

Carl



主要变更点

D系攻击：发动D系招式时的人偶槽消耗量降低，但连续使用时的消耗量增加，停止使用后到人偶槽开始自动回复的时间变长。
6A：收招硬直中的对头属性无敌被删除，地对空风险上升。
6B：被防/命中后都不能jc。
J2C：在一次跳跃中只能使用一次。
JA：JA挥空的时候不能连点JA。
3D：由原本命中后强制对手进入站立状态变更为诱发弹地。
623C：就算与对手的距离非常近也能命中。
623D：调整了空中命中对手后的浮空位置，带入后续连技变得容易。

对战攻略

Carl的基本战术是以人偶为盾牌展开攻势，从中寻找将对手包夹在自己和人偶中间的机会。主力牵制技是躲在人偶后面放5C，这招摸到之后立刻取消6D，然后展开攻势。对于想要跳过人偶的对手，以8D迎击是非常有效的，不过在人偶不能行动的时候，就要靠Carl的6A或2C了。如果对手的攻击距离长过Carl的5C，那么让人偶接近对手而Carl本身拉开距离是必要的。按住1/3D不放的话，Carl本体不会移动，可以只操控人偶前进或后退。对于攻击人偶的对手，可以使用带有霸体效果的4D，或是停下人偶移动让对手出空招。抓到对手后，Carl就可以上前协助战斗了。

加帧技

6C：+0
6C（震地效果出现后）：+2
632146C：+18

▲2D是攻击速度较慢的中段技。但是当Carl和人偶将对手包夹住的时候，输入2B+D，然后顺序打出2B→5B→3B的连携，最后的下段和中段就几乎会重合在一起，让对手难以防御。

Haku-men

主要变更点

使用必杀技后的冷却时间：从原本180帧的冷却时间调整为90帧。
6A：追加对头属性无敌的性能。
3C：CH命中空中的对手时，对手可以最速受身。
4C：可以蓄力，蓄满后被防时削减GP。
JB：命中空中的对手后不能受身时间增加，JB→JA/J2A的连技路线成立。
236B：第二段攻击命中对手后诱发弹墙。
623A：移动距离增加，途中附带对头、体、弹属性无敌的性能。
632146C：发生变快，容易接在连技后。

对战攻略

Haku-men的必杀技需要消耗随时间增长的勾玉槽，因此他的主流战术应该是保持牵制赚取累积勾玉的时间，然后再以高性能的必杀技进行强攻。长距离的JC可以用来牵制中距离的对手。对于配合Haku-men跳跃而从地面以冲刺接近的对手，J2C会有不错的效果。地面战以长距离的4C、5C和3C进行牵制，特别是5C的判定极强，很容易击破对手的低空冲刺和牵制技，确认命中之后以214A或236B进行追击。3C只有在CH的情况下才能追击，经常命中的话一定要进行确认。对空则主要依靠JA和JC。主动压制对手的时候，JB或空中冲刺J2C都是有效的手段。前跳JB在起跳的同时使出，落地前再使出一次，还可以兼任空对空的职责，而且空中不能受身时间比较长，容易进行追击。

勾玉有3颗以上时，地面冲刺可以取消出低空J214C，这是非常难以反应过来的高速中段技。配合地面冲刺取消236B可以进行高速二择。对手防御通常技的状态下，中段的41236C和下段的236B的二择也非常强力，可以故意延迟一下236B的时机，配合41236C，让对手更加难以目押。

▲刀刃攻击切断对手的飞行道具后，会形成让飞行道具无效，且具有攻击判定的封魔阵。这样对手在一段时间内就无法自由地在场上行动，是增加勾玉槽的好机会。

加帧技

5B、6A：+0
2A、214A、2365B：+1
2B：+2
5A、4C（蓄满）：+3

Λ-11-

主要变更点

GP：上限由前作中的5个变更为4个。
2C：动作途中附带对头属性无敌的性能。
5C：按稳按键后自动最速连打C。
3C：前3 Hit CH命中后对手不能紧急受身。
2D：追加2DD→4B、2D→6C的连携路线。
4D：追加4DD→4B的连携路线。
236B：作为连技的起始技时，补正劣化。
236C：同技补正的修正变大，整体火力因此下降，搬运能力也弱于前作。
J214D：被防时不再削减GP。

对战攻略

Λ-11-的特殊能力D键是从空间中召唤剑刃进行远程攻击，这也是她的基本战术。使用空中急退出的J2D非常好用，能够很好地控制与对手的距离。J2DD被防御的情况下，以J214DC做取消之后再次使用J2DD，对于想要趁此攻击的对手来说非常有效。当距离拉开以后使用214D，然后跟着剑刃前进。对手如果起跳想跳过这招，就以6D或2D来狙击空中的对手，拉开距离之后再次重复214D。注意拉开距离的时候，一定要选择离版边较远的一侧，这是比起攻击对手更加重要的事，在使用空中急退J2D时能获得更好的效果。在对手警戒214D时，远距离出5D或6D也是不错的选择，对手防御之后再取消214DC会更加有利。面对空中冲刺过来的对手，无法以6C预读击落的话，2C是个不错的选择。6A对大跳或二段跳攻过来的对手也有迎击效果。如果实在不好处理，也可以利用地面前冲从起跳的对手脚下穿过。

将对手逼到版边后，下段的236B和中段的低空J214D都能带入连技。236B被防后只有1帧不利，再加上中段技4B和低空J214D的压力，可以强行使出这招来突袭对手。

▲在地面输入214后，带上7方向按D，就能以2147D的指令使出低空的J214D，形成高速的中段技。

加帧技

2B：+0
2124DC：+20
236D：+71
236236D：+73
236DC：+77

Tsubaki

主要变更点

5D、2D：5D、2D的D槽蓄积速度与《CS2》中的相近，5D最多能蓄1格多一点的D槽。
5B：发生变慢，修正弱化。
5C：发生变快，个别连技中取代5B的位置，但攻击等级和起始技补正也因此下降。
3C：对应FC，3CC的连技补正优秀。
236C：被防时不削减GP，硬直加大；236系必杀技的全体补正劣化。
22系：全体补正劣化、受身不能时间减少。
623C：命中后对手的浮空高度变高。
J236D：招式后的可行动时间提前，命中对手后用J214A/B/C/D追击变得容易。
236236C：伤害保障减少。
214214D：空中也可以发动，发动中的攻击力提高且补正变小。

对战攻略

Tsubaki的强大在于高速的近身战。远距离的时候以加D槽为主，然后找准机会以冲刺或空中冲刺来接近对手。在地面冲刺中以长距离的惯性5B和连携的起点5A起手，空中冲刺则用对斜下方判定强的JCC。有D槽的时候，也可以用236D来发动奇袭。这招在被防住的时候会有少许破绽，但可以用派生技来补足，一旦命中则可以带入连技，回报还是很大的。5B和5A让对手防御后，可以连锁出中段的6A和下段的2B来二择，以及直接前冲投技来打破对手的防御。另外在5B、2B和5C之后一瞬间按下D，然后再以发生速度快的招式进行重新连携是非常强大的打法。推荐重新连携的起手技为5A、2A、5B、5C和投技。当对手警戒这个连携开始抢断后，直接连锁2BB也能有效打断对手的反击。如果抢断技是无敌升龙之类的招式，就用2D切断连携，等防御或对手打空后再打确反。

面对对手的起身压制，以拥有无敌时间的623A或623D可以对应，但要小心被确反。如果对手从空中攻过来，那么对上方判定强的2C是非常值得依靠的。

▲版边打完连技后以2B来抓延迟、原地和前滚起身，以最大蓄力的不可防御技22D来抓紧急受身是非常强力的战术。

加帧技

2A：+0
6B：+1
214214D（暗转结束后比对手先行动3帧）：+3

Hazama

主要变更点

D系：对手防御时，双方的硬直时间变小。
D系派生B移动：移动中可出招的时间提前。
6B：命中空中的对手时不能紧急受身；被防时不削减GP。
6C：追加同技补正，版边连技的整体伤害因此下降。
214D派生A：蓄力版被防时削减GP。
214D派生B：被防时削减GP，近版边命中对手后诱发弹墙。
236C：动作途中附带的无敌被修改为只对投技无敌。
236236B：命中对手后的冷却时间变长。
632146C：伤害保障减少。

对战攻略

Hazama的战术是远端以锁链骚扰，找到空隙后用派生移动带入近身战。学习Hazama最重要的一点就是提前预测对手的行动路线，然后率先用锁链封位。地面战中5D就可以封锁对手的地面冲刺，如果对手跳过，就用A派生收掉锁链，然后以前冲5A、2C，或是214D派生B来迎击。远距离对手防御了5D，就是用D派生移动接近对手的机会，快速打出JA或JB就能安全地近身。如果5D命中，直接D派生后出JB或J2C就能带入连技。近距离5D击中或被防的情况下，就用B派生移动到高空，然后再以J4D攻击对手，或是直接JD后D派生远离对手。另外空中6D作为牵制技也非常有效，之后的各种派生都用一下，不要让对手抓到规律。

近身战则以2A→5B的连携作为主轴。即使被防也是Hazama有利，可以继续前冲2A来强行进攻，找机会用214D派生A压制。如果对手出2A抢断，可以在5B后延迟出3C或236D来打CH，回报也不错。对手专心防御的时候，可以用6B与236C的指令投来打破防御。HG槽在50%以上时，中段技6A→236236B也是强力的攻击方式。

▲远距离的5D派生D移动有可能被对手的无敌技打下来。但是在派生移动时最速出空投，就能比平时的落地位置更加靠前，可以用来骗升龙等无敌技。

加帧技

5A、5DD（近距离）：+0
2A、236D、214D派生C（蓄力）：+1
5B、5DD（远距离）、214D派生A：+2
6B：+3
214D派生A（蓄力）：+5
236C：+11

μ =12=

主要变更点

GP：上限由前作中的5个变更为4个。
2C：被防时不可jc，对头属性无敌的效果发生变慢，可以命中倒地状态的对手。
JB：攻击判定增强，持续时间变长。
J2C：对应FC。
63214C：只有在蓄力至LV2以上，被防时才削减GP。
214D：变得可以蓄力，但命中对手后的修正劣化。
623C/632146D：可在空中使用。

对战攻略

μ =12=的主要立回方式都体现在炮台的设置上。首先以急退或空中急退拉出安全的距离，然后设置5D和6D的炮台包夹住对手。如果对手不给你设置炮台的时间，就在空中急退中设置J5D和J2D放在μ =12=的近身处。对手退开之后再在地面上设置5D和6D。设置之后到炮台攻击有一定的空隙时间，这段时间内要注意不要遭到对手的攻击，否则炮台就会无法开炮。在设置途中对手冲过来的话，就取消出623C进行迎击，或是跳取消逃掉。感觉对手已经逼近的时候就放弃设置，转而以5C、JC和236A进行牵制。

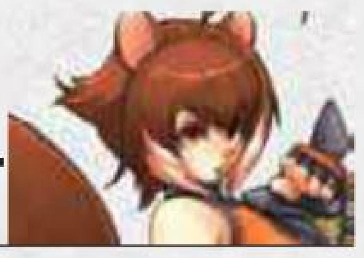
炮台发射之后就是转入进攻的时间。μ =12=的6B是高性能的中段技，近身战时以2A或5B连锁6B和2B就能进行二择，命中之后都能带入63214C，在版边更是可以打出大伤害。由于6B的两下判定都是中段，因此第一段被防御时RC出2B择下段非常有效。另外236D（炮台设置中）让对手防御之后，投技与2A→投技的时间差择也很有效果。

▲2B的攻击判定非常强，是地面战的主力技。2B→5C的连携可以随便出，命中后带入63214C。对手起跳则可以用2C和6A来迎击。

加帧技

2B：+0
63214C（LV3）：+3
63214C（LV4）：+7
214D（炮台设置中）：+40

Makoto



主要变更点

前冲的启动速度变慢，空投后需要RC才可以追击。
5B：硬直增加，5B CH→前冲2A的连技不成立。
6B：命中后不会强制对手进入蹲状态。
2C：追加同技补正，降低了连技中的使用率。
J2C：对下方判定弱化，落地硬直增加。
2D/5D：命中后对手的不能受身时间变短，所有等级都带有同技补正。
JD：命中后对手的不能受身时间变长，所有等级都带有同技补正。
214A派生C：命中后对手的空中不能受身时间变长。
214A派生C派生A：补正变小，命中对手后不能以D系取消，必须RC才能追击。
214A派生C派生B：发生变慢，命中后可以视情况进行追击。
214A派生C派生C连打：收招硬直增加，不RC的话在版边也无法追击。
214A派生D或214A派生C派生D：突进能力上升。

对战攻略

Makoto的攻击距离虽然不长，但是冲刺和跳跃的速度都非常快。地面战使用前冲2A和5B进行牵制，空中则以JCC冲入对手的怀中。前冲2A让对手防御后，连锁中段技6B与下段技2B、2C是基本战术。但是这个套路会被对手用快招抢断，因此也要适当加入5B来抑制对手的行动。通常技中连锁214A系的招式也能收到不错的效果，特别是214A派生C后，再派生中段的A和下段的B也能构成二择。对手从空中攻击的时候，头属性无敌的6A用来迎击效果也是拔群的。

将对手运至版边后，空连以JD收尾，然后在对方起身的位置放一个236A，就可以保持有利的帧数进行安全的起身压制。特别是对于拥有起身无敌技的角色来说，236A后确认对手进行了防御再进攻，是非常安全的战术。

▲对手出上段牵制技或空对地的时候，就是Makoto的当身技46发威的时候。之后用D攻击然后RC取消可以打出大伤害。

加帧技

5A：+2
3C、236A：+3

Valkenhayn

主要变更点

3C：命中后对手可以紧急受身，不过3C后可以用必杀技取消。
JC：落地硬直减少。
236A：空中命中后将对手横向吹飞、地面命中时对手的硬直增加。
J214B:可以通常空中防御。
狼形态5B：对头属性无敌的发生时间延迟，硬直增加。
狼形态C系移动：移动时的狼形态槽消耗量增加。
狼形态J214A/B：硬直增加，被防/命中后的落地硬直可以用C系移动来取消。

对战攻略

Valkenhayn最大特点是人型与狼型两种完全不同的攻击方式。保持人型时以5B的地面牵制和JB的空对空迎击为轴心。5B→3C→236A的连携可以直接出，确认命中后按5D变狼，然后出狼状态JA，这个时候对手如果不紧急受身，就会被狼状态JA打中，然后直接被狼状态5B带入空连。而对手紧急受身的话，狼状态JA就会打空，但仍然是Valkenhayn有利，可以直接以狼状态5C→JA择中段，以狼状态5A择下段。空中连技以JB→jc→JC收尾时，在落下时再出一次JC，只要对手不紧急受身就会被击中。紧急受身的话JC就会打空，但仍然是Valkenhayn有利，可以进行下一步攻势。

▲面对地对空迎击的策略时，Valkenhayn在跳跃中输入JD（人形态）→J7C（狼形态）→JD（狼形态）→JB/C（人形态）错开攻击时间是不错的反制手段。

加帧技

5A、236A：+0
2A：+1
6C：+2
6B：+8

Platinum

主要变更点

D系道具：全体性能强化。
5B：牵制性能变强。
2C：追加同技补正。
6C：删除同技补正，命中地面的对手时对手不会浮空。
3C：CH命中时对手不能紧急受身。
JC：删除了落地硬直。
（J）236A：跳跃动作中附带对弹属性无敌的性能，对应FC。
猫棒：CH命中对手后诱发弹地，之后可追击。
锤子：地面CH命中对手后诱发弹地，之后可追击。
棒球棍：近版边命中时诱发弹墙，本作的连技组成部分之一。
平底锅：伤害增加但修正劣化。
蓝色飞弹：作为始动技的修正劣化。
黄色炸弹：通常召唤出来的炸弹上限数由前作的6个变更为3个，放炸弹时可以配合方向调整弹道。

对战攻略

Platinum是以5A为中心组织战术的快速攻击型角色。与对手距离较远的情况下，要么利用前冲5A、空中冲刺JC和前跳JB接近对手，又或是以攻击判定强的2B和垂直跳JC牵制对手，寻找能够给予伤害的机会。对于对手的空对地攻击，头属性无敌的6A和2C效果不错。5A让对手防御后，就是二择的机会。最基本的战术是5A→41236D指令投与5A→前冲投的二择。另外，5A→2A（下段）与5A→6B（中段）、5A→跳取消低空J236C→JB（中段）的中下择也有很强的破防能力。但是光用一种方式进攻也容易被对手习惯，因此也要混入5A→6C、5A→JB、J2C之类的行动来进行干扰。

D键变化出的道具中，平底锅是可以在跳跃中快速用出中段的道具，可以直接5A→跳取消JD来与5A→2A配合形成中下择。棒球棍在防御方面很强，可以在蹲防中直接出1D来进行无敌抢断。猫棒的距离非常优秀，作为牵制技来使用效果一流，地面打到CH的话还可以立刻用JC或236B进行追击。

▲突进力高的236B是非常适合发动奇袭的招式，但是被防确反很大，因此建议在HG有50%以上时再用来摸奖，被防也可以RC取消掉。

加帧技

6B、5D（锤子）、JD（强化平底锅）：+1
5D（蓝色飞弹）、5D（强化锤子）、5D（强化蓝色飞弹）：+2
JD（锤子LV1）：+3
JD（强化锤子）：+4
JD（锤子LV2）：+6
JD（锤子LV3）、5D（黄色炸弹）、214D（蓝色飞弹）、AH：+8
5D（强化黄色炸弹）：+13
214D（蓝色飞弹以外）：+14
214D（强化黄色炸弹）：+19
214D（强化蓝色飞弹）：+36～114

Relius

对战攻略

本作的新人Relius是配合人偶一起进行无缝压制的攻击型角色。战斗开始后要立刻召唤出人偶，对手想要阻止召唤的话，就用站立5B进行牵制伺机召唤，又或是直接以214A或214B这类必杀技进行召唤。但要注意在人偶未召唤时，使用必杀技强行召唤的话，必杀技的人偶槽消耗量会比通常情况下消耗更多。召唤后对地面上的对手以5B与6D为主力技，对空则以2C和4D来迎击，让Relius与人偶的攻击相互补足。再以冲刺214A追击对手，很容易就能将对手压迫到版边。注意人偶槽耗尽的话，人偶会陷入长时间的行动不能状态；而召唤中Relius或人偶遭到攻击时，人偶槽的恢复速度也会大幅下降。考虑到未召唤时Relius的战斗力大幅下降，因此在人偶槽即将耗尽前，要找机会解除召唤来回复人偶槽。

在召唤状态下，Relius能与人偶配合用出强力的二择。输入3C+D→前跳取消，让Relius在空中打破对手的防御。3C命中时，2D也会形成连续攻击，Relius落地后直接6B就能带入连技。3C被防御时，2D会将对手固定在地面上，此时直接以跳跃落下时的低空冲刺JB→JC与落地2B进行中下二择吧。

加帧技

5A：+0
2A：+1
214A（召唤技）：+13
214A（召唤中）：+16
214B（召唤中）：+33
214B（召唤技）：+36
214D（召唤中）：+54
214D（召唤技）：+64
236D（召唤中）：+95
214C（召唤技）：+97
236D（召唤技）：+105
214C（召唤中）：+107

▼236A是拥有无敌时间的回避技。在人偶召唤状态下，使用这招时仍然能够操作人偶。因此实战中可以用这招回避对手攻击的同时，以6D或2D进行反击。

奖杯列表

PSV游戏拥有与PS3游戏相同的奖杯要素，以下是本作的所有奖杯获得条件。注意奖杯在练习模式与挑战模式中是无法获得的。如果有两台机器的话，倒是可以让对手配合一下，在【NETWORK（ad-hoc）】模式中拿到奖杯。

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	20～40小时左右
在线奖杯	6
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

等级	名称	获得方法	备注
白金	よくぞここまで	取得该奖杯以外的所有奖杯	–
铜	レイチエル顽张つた!	完成【TUTORIAL】的所有教程	–
铜	ゲ–センでもクリアできる实力	打通一次【ARCADE】模式	–
银	丛云の觉醒だ!!	打倒【ARCADE】模式里的隐藏BOSS	1小局也不能败，途中使用AH命中过对手一次，最后μ=12=才会出现。将难度改成EASY后，局数调为1局可以快速获得该奖杯。注意选用Noel、Hazama和μ=12=时无法完成该奖杯
银	倒してからが始まり	打通一次【SCORE ATTACK】模式	–
铜	くじけぬ心	挑战10次【UNLIMITEDMARS】模式	进入第一场战斗后按下START键选择回到主菜单，然后再选择该模式进入战斗，重复以上步骤10次即可快速取得
铜	アンリミの洗礼	在【UNLIMITEDMARS】模式中遇到Taokaka，然后被它超杀召唤出来的小猫的炸弹命中	炸弹需要经过一段时间后才会爆炸，爆炸时不能防御
铜	时间を忘れて练习あるのみ!	在【TRAINING】模式中连续游玩30分钟以上	–
铜	基本技マスタ–	完成【CHALLENGE】模式中累积50个挑战	–
银	上级技マスタ–	完成【CHALLENGE】模式中累积100个挑战	–
铜	まだ入り口です。	击败【ABYSS】模式中DEPTH 100的最终BOSS	–
铜	中间地点	击败【ABYSS】模式中DEPTH 500的最终BOSS	–
银	一区切りですね。	击败【ABYSS】模式中DEPTH 999的最终BOSS	–
金	コンプリ–トアビス!	开启【ABYSS】模式中商店里的所有道具	本作在【ABYSS】模式的商店里加入了角色的专属道具，每个角色只能在打通一次深渊模式后取得自己的专属道具，因此想收集完商店里全部道具的话就必须使用19个角色分别完成一次深渊模式，这里推荐个快速取得专属道具的方法：先随意游玩，将每20层乱入的BOSS击败后选择增加DEPTH（层数）的道具，增加层数的道具在商店中是可以叠加购买的，只要能在商店中将初始层数提升至90层以上即可。接下来开刷，选择深渊模式中第一个DEPTH 100的挑战，选好角色后在商店中将层数提升至90以上，因为就算靠道具叠加到几百层，也只能从第90层左右开始。从第90层打到100层，击倒最终BOSS Relius即可在结算画面中入手专属道具。其余道具就是不停的刷，看系统给不给面子了。这也是白金时间中最大的随机障碍
铜	本气出したらこんなもんよ	在【ABYSS】模式中将所有数值提升至50以上	–
铜	いにしえの记忆	打通【STORY】模式中第一栏《BBCT》的故事回顾	–
铜	新しい私たち	打通【STORY】模式中Makoto、Valkenhayn、Platinum和Relius四个角色的真结局	–
银	次回作に续く!	打通【STORY】模式中的真结局	要打通Ragna、Jin、Noel、Rachel、Haku–men、Tsubaki和Hazama七个角色的真结局后才会出现
铜	ゴ–ルドマン	金钱累积到100000	–
铜	世界の半分をやろう	【GALLARY】模式中的收集率达到50%	–
金	この世界は私のもの!	收集完【GALLARY】模式中的所有要素	–
铜	ただいま勉强中	观看【REPLAY THEATER】中的录像10次以上	录像开始后立刻退出然后再次进行观看，重复以上步骤10次就能快速取得
铜	战わずして胜つ!	在网战的组队战时，没有上场就取得胜利	由队友全灭对手
银	そろそろ惯れてきたかな	任意一名角色的PSR超过200	–

等级	名称	获得方法	备注
铜	レベル20	网战等级达到20级	–
铜	胜ち癖がついてきた	在【Ranked Match】中累计获得3场胜利	–
铜	いつのまにか100战	在【Ranked Match】中累计对战达100次	–
铜	协力プレイ!	在【Player Match】中累计参加过10次组队战	–
铜	友情の证	在【Player Match】中取得一场组队战的胜利	–
铜	华丽な攻击	用Stylish的操作模式取得一场胜利	–
铜	オ–バ–キル	对濒死的对手造成大伤害并取得胜利	–
铜	これが苍の力だ!	Ragna在对战中打出90 Hits以上的连技	推荐用挑战模式里Ragna的第14条连技
铜	冰结	Jin在一次连技中带入236D、623D、214D全数命中对手	推荐连技：版边236D→623D→6C→（微延迟）214D
铜	ノツエる–ん!	Noel以632146D的起始技命中后自动追加的ネメシススタビライザ–击倒对手	–
铜	忏悔なさい	Rachel在战斗中令对手触电15次以上	推荐连技：（版边，HG100%）214A→{632146C}×2
银	こっちこっち–	Taokaka在连技中用JD、J8D、J2D命中对手	推荐连技：236CC→2D→JC→J8D→JD→J2D
铜	简单に胜てると思うなよ!	TAGER当对手的体力占优势时，用两圈超杀指令投命中对手并直接取得本小局的胜利	–
银	1万6千オ–ル!	Litchi在连技中让大车轮的所有攻击均命中对手	推荐连技：版边设置棍子→放出棍子→棍子将要回到本体时，无棍6C第一发攻击命中对手→大车轮发动，93999设置→大车轮第5段攻击命中对手后，跳起用236B命中对手→大车轮的最后一发攻击落下命中对手
铜	怒首领虫 大往生	Arakune在烙印状态下的连技中，召唤出全部虫	推荐连技：（版边，烙印状态）2A连打→2A命中对手后迅速ABCD四键连打，建议先把Burst消耗掉
铜	シシガミ忍法究极奥义	Bang在一局中维持30秒以上的风林火山状态	–
铜	姊さん、ここは仆の出番!	Carl在连技中带入236A/B、623C、J214C	推荐连技：先将对手夹在自己和人偶中间，623C→623C的动作途中输入2D→623C动作结束后5B→236A，此时人偶的2D正好命中→JB→J214C
银	安定のハクメン	Haku–men打出10000伤害以上的连技，伪连不算	推荐连技：6C蓄力最大→214214B→前冲→{236B（1HIT）→41236C（1HIT）→623A}×4→236B（1HIT）→41236C→632146C
铜	攻击・攻击・攻击	Λ–11–在一局中使出全部的D系通常技	5DD、6DD、4DD、2DD、JDD、J2DD
铜	生存战略!	Tsubaki在连技中使用全部D系的必杀技	推荐连技：（5格D槽，HG50%，自己背靠版边）214214D→236D→236D命中对手后交换位置→22D→623D→J236D→J214D→214D
铜	おやおや、大丈夫ですか?	Hazama在连技中用裂闪牙、牙升脚、残影牙命中对手	推荐连技：（HG50%，版边）残影牙→牙升脚→RC→裂闪牙
银	危险度、最大レベル	μ=12=在连技中设置4个D系炮台	推荐连技：版边5B→5C→63214C→前冲5B→6A→J2C→下落途中JD→落地2B→5C→2C→炮台命中对手时J2C→下落途中JD→落地2B→6A→JC→J2C→落下途中任意方向最速设置两个炮台
铜	Aクラス	Makoto的236236D三段超杀全部以LV3的蓄力等级命中对手	–
铜	现役の顷とは程远いのですが……	Valkenhayn打出30 Hits以上的连技	推荐连技：（AH可发动，版边）2A×2→2C→6B→5C→AH
铜	全部ルナのだぞ!	Platinum一局中装备过所有道具	–
铜	节电中	Relius在一次都没有消耗光人偶槽的情况下取得一小局胜利	–
铜	不幸な嫁	Relius消耗光人偶槽	–

■PSV游戏集锦

52款游戏官方宣传片完全收录

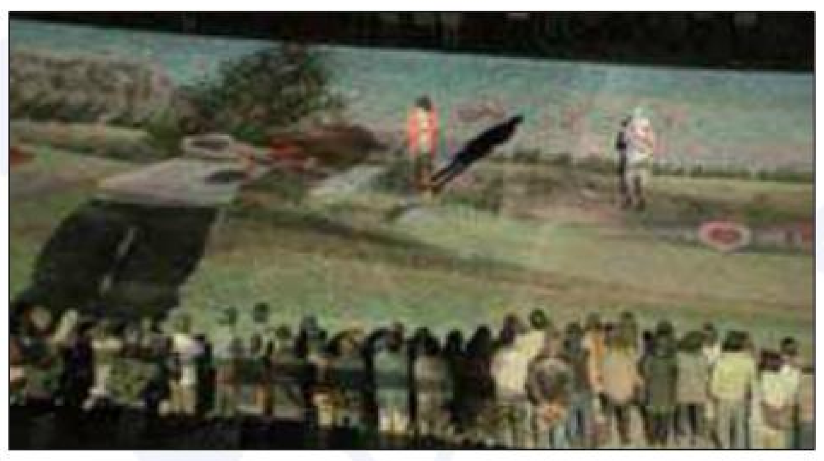
未知海域 黄金深渊｜真・三国无双 NEXT ｜苍翼默示录 连续变换 扩张版
地牢猎手 同盟｜山脊赛车｜忍道 2 散华｜块魂 拉伸
默示之王｜迈克尔・杰克逊 梦幻体验 HD ｜大众高尔夫 6 ｜ VR 网球 4
AR 巧乐战车 Q 朋友战车队｜ F1 2011 ｜怪物雷达｜小小变异者｜地狱军团
麻将格斗俱乐部 新生・全国对战版｜真・恐怖惊魂夜 第 11 个来访者
魔界战记 3 回归｜沥青都市 喷射｜超级猴球 大玩特玩｜终极漫画英雄对 Capcom 3
与大家一起｜梦幻俱乐部 ZERO 携带版｜圣洁传说 R ｜超级星尘 Delta
仙境传说 奥德赛｜反重力赛车 2048 ｜重力异想世界｜墨鬼｜ Little Busters ！ 修改版
FIFA 足球｜极限脱出 善人死亡｜机车风暴 RC ｜ 13 号小队
小小大赛车 公路之旅｜逃脱计划｜真实斗士｜雷曼 起源｜忍者龙剑传 Σ 加强版
Persona4 黄金版｜武士与龙｜音乐方块 电子交响｜网页三国志 NEXT
勇者记录 ver.（暂名）｜时间旅人｜国王、魔王与 7 公主 新・王样物语｜伊苏 塞尔塞塔的树海
龙之王冠｜街头霸王对铁拳｜二维音乐（暂名）｜小小大星球

■PSV主机宣传PV

PSV 首段公开 PV ｜ PSV 美版 PV ｜ PSV 日版 PV

■PSV AR功能展示

展示 AR 虚拟现实技术在 PSV 上的神奇应用



■PSV日版CM广告

PSV 主机日本首发时的电视广告及制作影像

■PSV官方周边配件介绍

记忆卡、保护壳等 PSV 官方周边配件视频介绍

PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.1

Vita企划

记录PS家族新生命的诞生

PSV的过去、现在与未来

独家专访 SCEH董事项明生

与您分享PSV港版发售的点点滴滴

积跬步，至千里

PSV欧美一二方游戏制作团队巡礼

Vita动态

了解PSV从这里开始

PSV主机彻底解析

一起迈入次世代

PSV购买完整攻略

Vita劲作

Persona4 黄金版

龙之王冠

忍者龙剑传 Σ 加强版

街头霸王对铁拳

Vita攻略

真·三国无双 NEXT

未知海域 黄金深渊

小小变异者/忍道2 散华

大众高尔夫6/圣洁传说 R/山脊赛车

真·恐怖惊魂夜 第11个来访者/地狱军团

梦幻俱乐部Zero 携带版

苍翼默示录 连续变换 扩张版

ISBN 978-7-88049-720-5

9 787880 497205

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88049-720-5

PSV专辑光盘定价：32元（DVD+手册）